6

Markt&Technik

öS 120,-/ sfr. 16,- DM 16,-

Top Spiele 64'er

mit Diskette



★ DISKETTE IM HEFT ★

64'er

Geschicklichkeits-Games: *Perfect Symetrie, Star Brain*

Help-Line: *Tips, Karten und Komplettlösungen zu Spielen*

Story: *Fantasy, Hi-Tech, Action und Horror in Rollenspielen*

Golden Pyramids: *35 neue Level der kniffligen Schatzsuche*



Jetzt will ich
die Nr. 1
64ER ONLINE

EDITORIAL

Hallo Freax !

Frischfutter für Eure Spielemaschine bieten wir auch in der sechsten Ausgabe von Top-Spiele. Es gibt eine randvolle Diskette mit Spielen der Extra-Klasse und viel Lesestoff. Neben einem Ausflug in die Welt der Brettspiele haben wir auch reichlich Tips und Tricks zu C-64-Spielen ins Magazin gepackt. Mit diesem Riesenschwung zum Thema "Hallo Fans!", kommen wir dem Wunsch zahlreicher Leser nach und liegen sicher ganz auf Eurer Linie. Da wir den Hahn bei der Software nicht zudrehen wollten, haben wir in dieser Ausgabe auf eine Oberfläche verzichtet. Es war einfach kein Platz mehr auf der Diskette, um einen komfortablen Loader draufzuspielen. Wir denken, das ist in Eurem Sinne und wünschen viel Spaß beim Spielen.
Unsere Story über die Brettspiele ist ein Tanz auf dünnem Eis. Sicher wird's einige Leser geben, die den Stoff verschlingen und andere wieder, die die Seiten am liebsten aus dem Heft reißen wollen. Ob und wie Euch unser Ausflug gefallen hat, könnt Ihr in unserer Umfrage kundtun und dabei einen von drei tollen Preisen gewinnen.

Viel Spaß mit dieser Ausgabe von Top-Spiele wünscht Euch Euer



INH

IMPRESSUM

Chefredakteur: Georg Klinge (gk)
Stellv. Chefredakteur: Arnd Wängler (aw)
Projektleitung: Jörn-Erik Burkert (lb) verantwortlich für den Inhalt
Chef vom Dienst: Uschi Anders
Textchef: Jens Maasberg
Mitarbeiter der Redaktion: Pierre Juház
Redaktionsassistenz: Helga Weber
Layout/DTP: Erich Schulze
Titel: Fantasy Productions, FASA
Titellayout: Arno Krämer
Fotographie: Roland Müller
Anzeigenleitung: Peter Kusterer
Leitung Herstellung und Technik: Klaus Buck,

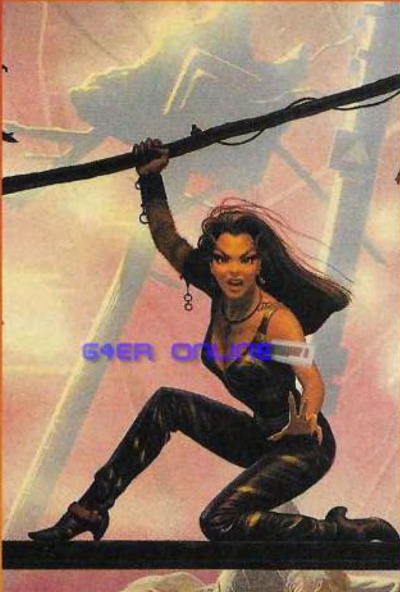
Vorstand: Carl Franz von Quadt (Vors.), Dr. Rainer Doll
Verlagsleitung: Wolfram Höfler
Produktionschef: Michael Koeppe
Direktor Zeitschriften: Michael Pauly
Anschrift des Verlages:
Markt & Technik Aktiengesellschaft
Postfach 1304,
85531 Haar bei München
Telefon 0 89/46 13-0
Telex 52 20 52
Telefax 0 89/46 13-50



INTERNES

STORY

SPIELE





Seite 6
Zerreißprobe für aktuelle Rollenspiele: Grenzenloser Spielespaß auch für C-64-Game-Freaks



Seite 21
Seitenweise Spieletips von Freaks für Freaks – eine Auswahl der besten Einsendungen zur Rubrik "Hallo Fans"



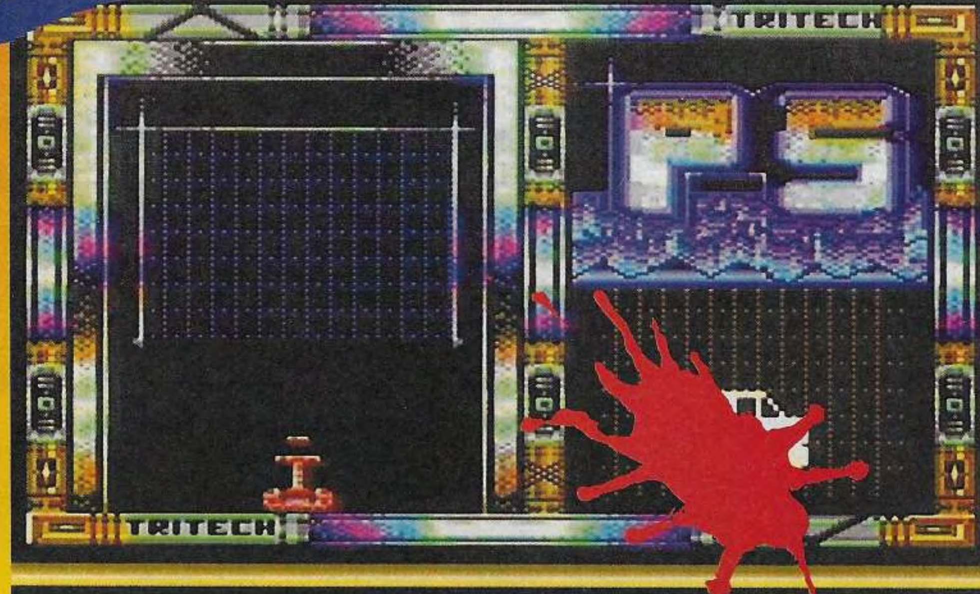
Seite 13
Star Brain – Weltraumabenteuer in Richtung des Planeten Alpha Centaurie – voller Fallen mit Tetris-Steinen

ALT

SPIELE-DEMO

TIPS & TRICKS







Seite 28
Ultima-Fans aufgepaßt: Der ultimative Atlas zum 2.Teil des Origin Spiel

Seite 20
Perfect Symetrie – ein Knobel-Game der Extraklasse mit Puzzle-Elementen

Orcs, Trolle, Drachen

Wer mit Freunden mal abseits vom C 64 ein wenig spielen will und dabei etwas Abgefahreneres als den Klassiker "Mensch Ärgere Dich nicht!" sucht, findet tolle Tips auf den folgenden fünf Seiten.

von Jörn-Erik Burkert

Das Spiel ist seit Menschengedenken nicht nur Unterhaltung, sondern auch Quelle der Bildung, Phantasie und des schöpferischen Denkens.

Die Zahl der unterschiedlichen Spiele kann man heute kaum abschätzen. Eine beliebte Form dieser Freizeit-Gestaltung in diesen Tagen sind Rollenspiele. Auch in diesem Genre gibt's massig Unterschiede in Formen und Ausführungen. Zwar sind auch zahlreiche Umsetzungen für Computer zu haben, das Spiel am Tisch läßt die Teilnehmer sich aber intensiver mit ihrer Rolle identifizieren und auseinandersetzen. Außerdem können je nach Belieben das Game modifiziert, erweitert und eigene Ideen eingebracht werden. Der Phantasie stehen Tür und Tor offen und mit zunehmender Spieldauer sollte es dem Teilnehmer nicht schwerfallen, voll in die Rolle des Spielcharakters zu schlüpfen. Letzterer Schritt ist wichtig für den vollen Genuß des Spiels.

Die Abenteuer spielen in unterschiedlichen Welten, die fast immer Fantasy- oder Sience-fiction-Geschichten oder ein Konglomerat aus beiden als Hintergrund haben. Ereignisse, Prüfungen und Eigenschaften werden mit Würfeln ermittelt. Der Schwierigkeitsgrad beim Erlernen der Regel und die Komplexität des Inhaltes sind unterschiedlich.

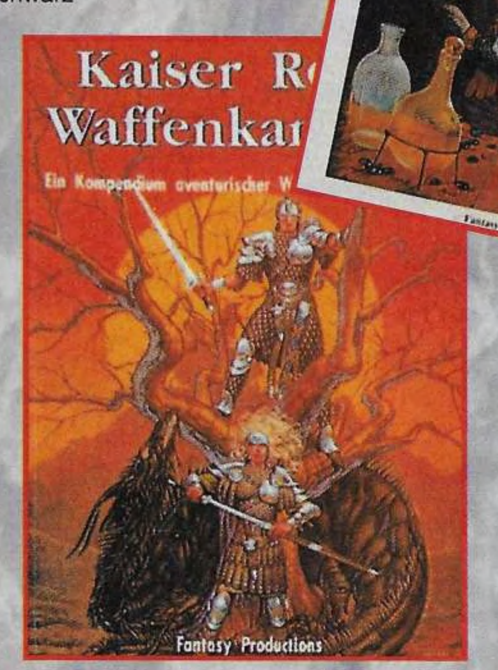
Da die Anzahl der Rollenspiele und ihrer Ableger nicht mehr überschaubar sind, haben wir einige interessante Varianten für Sie ausgewählt und wollen sie nun an dieser Stelle vorstellen.

Das Schwarze Auge©

Fantastische Fantasie-Spiele

Deutschlands beliebtestes Rollenspiel: Das Schwarze Auge

Die drei Buchstaben DSA stehen für Deutschlands erfolgreichstes Rollenspiel Die Geschichte des Schwarzen Auges spielt in einem Fantasy-Land "Aventurien". Dieses Reich ist von unzähligen Kreaturen guter und böser Natur bevölkert. Die Spieler begeben sich in eine Szenerie mit vielen Abenteuern, Kämpfen, Rätseln und viel Mystik. Das Game zeichnet sich durch relativ einfache Regeln aus, was vor allem Neulingen einen schnellen Einstieg in die Welt der Rollenspiele enorm erleichtert. Im ausführlichen Handbuch werden grundlegende Regeln zur Materie und zum schwarzen Auge auf verständliche Weise erläutert. Selbst der ungeduldigste Spieler dürfte Dank der anschaulichen Proberunden schnell auf den Geschmack kommen. Ereignisse werden im Spiel ausgewürfelt. Jeder Spieler übernimmt einen Charakter und pflegt seinen "Helden".



Schon das Basis-Set bietet für längere Zeit viel Spielspaß und wer Nachschlag wünscht, findet in den zahlreichen Extra-Abenteuern und dem Zubehör zur Reihe kräftig Nachschub.

Außerdem gibt's regelmäßig News zu DSA im " Aventurischen Boten", der alle zwei Monate erscheint. Hier wird von Ereignissen und Neuigkeiten aus der Welt des Schwarzen Auges berichtet. Für alle Leseratten gibt's einige Taschenbücher mit Kurzgeschichten zum Schwarzen Auge

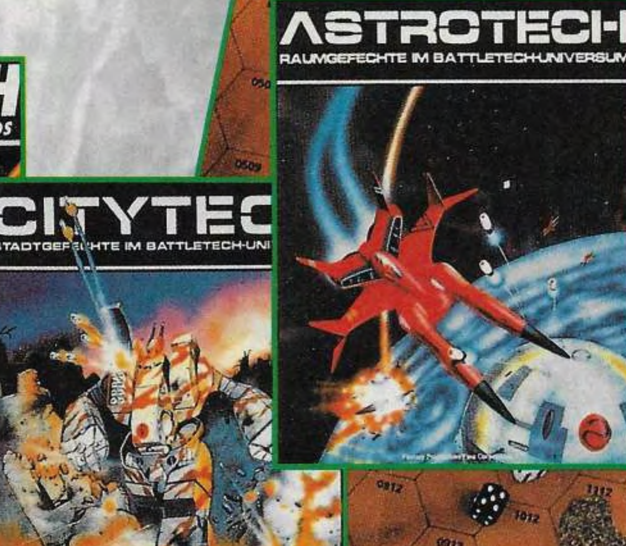




Hi-Tech und Magie







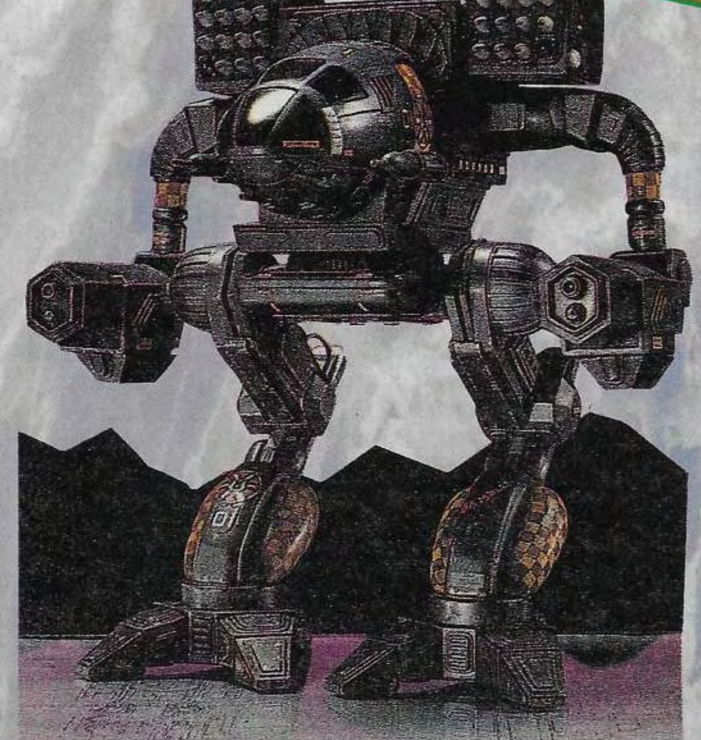


Kampf der Nachfolgstaaten in "Battletech" von FASA hat in der Spielergemeinde Kultstatus



BATTLETECH

Über den Kampf der Nachfolgestaaten im 4. Jahrtausend wurde schon viel geschrieben. Kein anderes Spielszenario hat für so viel Wirbel gesorgt wie Battletech. Das Game um die riesigen Kampfroboter geistert in vielen Formen rund um den Erdball. Angefangen bei den Spielcentern in Chicago und Yokohama, wo man in einem Spielautomaten hautnah eine Kampfsimulation mit den Stahl-Kolossen (Mechs) erleben kann, über die Computerspiele bis hin zum Roman ist fast alles zu haben. Für Brettspieler gibt's natürlich auch reichlich Zubehör zu diesem Thema. Das Brettspiel ist ein Strategie-Szenario, bei dem man eine Einheit Mechs gegen die feindlichen Truppen führt. Die einzelnen Abschnitte auf dem Brett sind in lauter Sechsecke (Hex-Felder) aufgeteilt. Die Form der Spielfelder ermöglicht flexiblere Bewegungen und sorgt für viele



Möglichkeiten beim Kampf im Gelände. Zahlreiche Regeln für Bewegung, Bewaffnung und der Spielführung machen Battletech zu einem vielseitigen, aber interessanten Spiel. Natürlich gibt es unterschiedliche Armeen und Mechs, wobei der Spielteilnehmer die freie Wahl hat, auf welcher Seite er steht und wen er mit seinem Können, Wissen und Geschick unterstützt. Im Game existiert kein Spielleiter, sondern die gegenerischen Parteien achten selbst auf korrekte Regeleinhaltung. Neben dem Grundszenario existieren noch zahlreiche Erweiterungssets und zusätzliche Abenteuer, die die Battletech-Welt erweitern und auch das Umfeld erfassen. Bevor ein Kampf am Boden stattfin-

det müssen die Mechs in die Kampfgebiete gebracht werden. Natürlich geht dieser Transport nicht ohne Gefecht ab. Diese Abenteuer kann man in "Astrotech" nachspielen. Gefechte in Städten und Siedlungen werden in "Citytech" durch Zusatzregeln verfeinert. Der Einsatz von Bodentruppen, Artillerie und Wasserfahrzeugen wird in gesonderten Kompendien beschrieben. Absolutes Muß für die knallharten Mech-Krieger sind die Unterlagen über Mechs, Ausrüstungen, die einzelnen Söldner-Kommandos und Herrscherhäuser in Form von Katalogen, Handbüchern und "geheimen" Blaupausen. Natürlich hat man freie Wahl bei der Zugehörigkeit zu einem Söldner-Trupp bzw. einem Herrscher-Haus und kann auch den Mech nach eigenen Vorstellungen wählen und im Rahmen der Regeln ausrüsten. Romane, Spielfiguren aus Plasik oder Metall und Bausätze zum Thema runden die außerordentlich breite Palette des Battletech-Szenarios ab.

Dungeons & Dragons

Das Spielsystem von TSR kann man schon als Oldie bezeichnen, wobei seine Popularität über Jahre ungebrochen ist. Die Fantasy-Welten "Forgotten Realms", "Dragonlance" und das Sience-fiction-

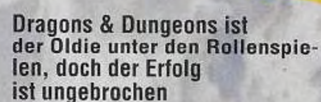


Szenario "Buck Rogers" dürfte jedem C-64-Freak durch die SSI-Rollenspiele bekannt sein. Die Abenteuer in einer Welt voller Gefahren, Schätze und Rätsel, hat heute so viele unterschiedliche Geschichten, daß man leicht den Überblick verlieren kann. Der Eroberungszug des Dragons-and-Dungeons-Szenarios begann Mitte der sechziger Jahre in Lake Geneva und wird heute durch die erweiterte Version (Advanced Dragons and Dungeons) fortgesetzt. Zwischen den unterschiedlichen Szenarios heben sich die Geschichten und Abenteuer um die "Forgotten Realms" heraus. Keinem anderen TSR-Szenario sind bisher so viele Spiele, Romane und Geschichten entsprungen. Die Welt wird als Heimat von D&D bzw. AD&D bezeichnet und sorgt in jedem Jahr für Neuigkeiten auf dem Rollenspiel-Markt.

Im Spiel begibt sich der Actor mit seinen Freunden auf einen Weg, der mit Abenteuern und Gefahren dicht gespickt ist. Für den korrekten Ablauf sorgt der Spielleiter, der zugleich auch die Kräfte des Bösen vertritt. Jeder Spieler schlüpft in die Rolle eines Charakters, der durch seine Rasse und seinen Beruf unterschiedliche Eigenschaften und Fähigkeiten hat. Im Spielverlauf kann der Charakter dazulernen und seine Fähigkeiten, die sich im Erfahrungslevel widerspiegeln, verbessern. Mit steigendem Erfahrungslevel lassen sich Aufgaben leichter lösen und Scharmützel mit Monstern leichter bewältigen.

Natürlich beschränkt sich die Welt der TSR-Rollenspiele nicht nur auf die oben genannten Welten. Neben diesen etablierten Spielen kann man sich noch in "Ravenloft" (gruslige Spiele, bei denen




Dragons & Dungeons ist der Oldie unter den Rollenspielen, doch der Erfolg ist ungebrochen

Vampir- und Dark-Fantasy-Gestalten die Hauptrolle spielen), "Dark Sun" (Mischung aus Mad Max, Elementen aus der Zeit der Sklavenhaltung und Mystik), "Greyhawk" (Fantasy um Ritter und andere Helden), "Gamma World" (Alien läßt grüßen) und "El Quadim" (die Geschichten aus 1001 Nacht werden fortgeführt) mit Freunden vergnügen.

Die Spiele sind sehr umfangreich. Das Angebot an Zubehör (u.a Figuren aus Zinn) umfassen eine breite Palette und die Romane zu D&D bzw. AD&D sind in den USA oft Bestseller.



Die Mischung aus Fantasy und High-Tech sorgte für den Siegeszug von "Shadowrun"

Einige Jahre nach der Jahrtausendwende steigt die Macht der Magie wieder auf und greift in die hochtechnisierte Welt der Erde ein. Eine seltsame Metamorphose durchdringt breite Schichten der Weltbevölkerung und verwandelt die Bewohner unseres Planeten in ungewöhnliche Geschöpfe, die fortan Metamenschen genannt werden. Ein unbarmherziger Kampf beginnt. Megakonzerne beherrschen die Kontinente und Rebellen treten zu einem Guerilla-Kampf an, um die Herrschaft der Mächtigen zu stürzen.

So ungefähr ist die Vorgeschichte des Rollenspiels "Shadowrun", in dem Elemente von Fantasy und High Tech miteinander verbunden werden. Das FASA-Game ist gleich nach Battletech eines der erfolgreichsten Rollenspiele der jüngsten Vergangenheit und ist Spiegelbild der Idee des Cyberpunks. Schauplatz sind die Großstädte der USA und Europas (Berlin, Hamburg und das Ruhrgebiet wurden durch eigene Abenteuer bedacht), wo Gruppen und Einzelgänger gegen die Macht von Industrie-Bossen antreten. Wie beim klassischen Rollenspiel gibt's auch bei "Shadowrun" unterschiedliche Charaktere und Rassen. Neben dem Menschen existieren Orcs, Trolle, Elfen, Zwerge und sogar Drachen. Diese Metaformen sind durch Transformationen entstanden, die ihren Ursprung im Wiedererstehen der Magie hat. Als Spieler wird man neben dem Kampf auch mit hochentwickelter Technologie und Zauberei konfrontiert. Die auf den ersten Blick seltsame Kombination, ist aber wohlüberlegt abgestimmt und paßt gut zusammen. Man schlüpft in die Rolle eines Straßensamurai (Kämpfer), Indianer-Schamane (Zauberer), Decker (Computerfreak, der in Datennetzen rumwühlt) oder Rigger (beherrscht die Bedienung von cybertechnischen Maschinen und Gefährten) auf. Natürlich kann ein Charakter verschiedene Eigenschaften zugleich annehmen.



Im Spiel geht's darum, einen Auftrag (Run) im Schatten der Großstadt (deshalb Shadowrun) zu erledigen und den Herren in den Chefetagen der Riesenkonzerne eins auszuwischen. Die Lösung eines Abenteuers erfordert ein gutes Team, wobei die Mischung der Charaktere lebenswichtig sein kann. Die Regeln des Games sind vielfältig, aber überschaubar. Wer als Rebell und Cyberpunk zwischen High-Tech und mystischen Erscheinungen einsteigen will, findet neben dem Grundspiel (Handbuch mit allen relevanten Regeln), Zusatzabenteuer und Handbücher über die Welt von Shadowrun. Neulinge können auch zu Romanen aus dem Heyne-Verlag greifen, um sich in die umfangreiche Cyberpunkwelt von "Shadowrun" einzuleben.



Nach den Exkursionen in die ferne Zukunft mit "Battletech" und die Welt des Cyberpunks in "Shadowrun", versuchte sich die amerikanische Rollenspiel-Schmiede FASA in diesem Jahr mit einem Trip ins Fantasy-Gebiet. In "Earth Dawn" wird der Spieler nach Barsaive entführt.
Das Reich wird durch böse Mächte (Horrors) aus dem Astralraum (Pseudo-Psychische-Dimension) tyrannisiert. Unter der Führung des Zwergen-Königs von Thoral, schließen sich Menschen, Orcs, Elfen, Trolle und andere Lebensformen zusammen, um sich von der teuflischen Macht zu befreien. Die Besatzer werden bekämpft und die Gefahr der toltalen Kontrolle soll eingedämmt werden. Ein Spielleiter übernimmt die Kontrolle über das Geschehen. Ereignisse werden mit Würfeln ermittelt. Jeder Teilnehmer kann sich einen Charakter wählen, der durch unterschiedliche Eigenschaften präsentiert wird. Das ausgklügelte System läßt Varianten und Spielraum für Experimente und eigene Ideen offen, was dem Spieler viel Freiraum läßt. Eine gewisse Verwandtschaft zu den Regeln des Cyberpunk-Rollenspiels "Shadowrun" kann man nicht leugnen, aber klassische Elemente des Fantasy-Rollenspiels herrschen bei "Earth Dawn" vor.

Das Grundspiel wird durch einige gesonderte Abenteuer erweitert. Romane zum Spiel sind in Deutsch fürs Frühjahr 1994 vom Heyne-Verlag geplant.

Fantasy Productions,
Ludenberger Str. 16,
40699 Erkrath

Heyne-Verlag,
Postfach 201204,
80012 München 2

Goldmann-Verlag,
Neumarkter Str. 18,
81664 München





Das neue FASA-Szenario zu "Earth Dawn" spielt in einer fernen Fantasy-Welt

WAS GIBT'S NOCH?

Torg	WestEnd Games
Midga[illegible]	Verlag für Fantasy und SF-Spiele
Runequest	Welt der Spiele
Mittelerde (nach Tolkien)	Laurin
Rolemaster	Laurin
Chutulhu (nach Lovecraft)	Laurin
Midgard	Klee Spiele
Groups	Steve Jackson Games

Ganz klar, daß die fünf vorgestellten Systeme nur ein kleiner Ausschnitt aus dem breiten Angebot der Rollenspiele sind. Wer mehr über dieses Thema wissen will, sollte sich im Fachhandel (Spezialgeschäfte bzw. Comicshops) erkundigen oder zu Fachmagazinen (u.a. Wunderwelten, Zauberzeit) greifen, die es im Zeitschriftenhandel gibt. Weitere bekannte Rollenspiele sind:

Kleines Lexikon: Rollenspiele

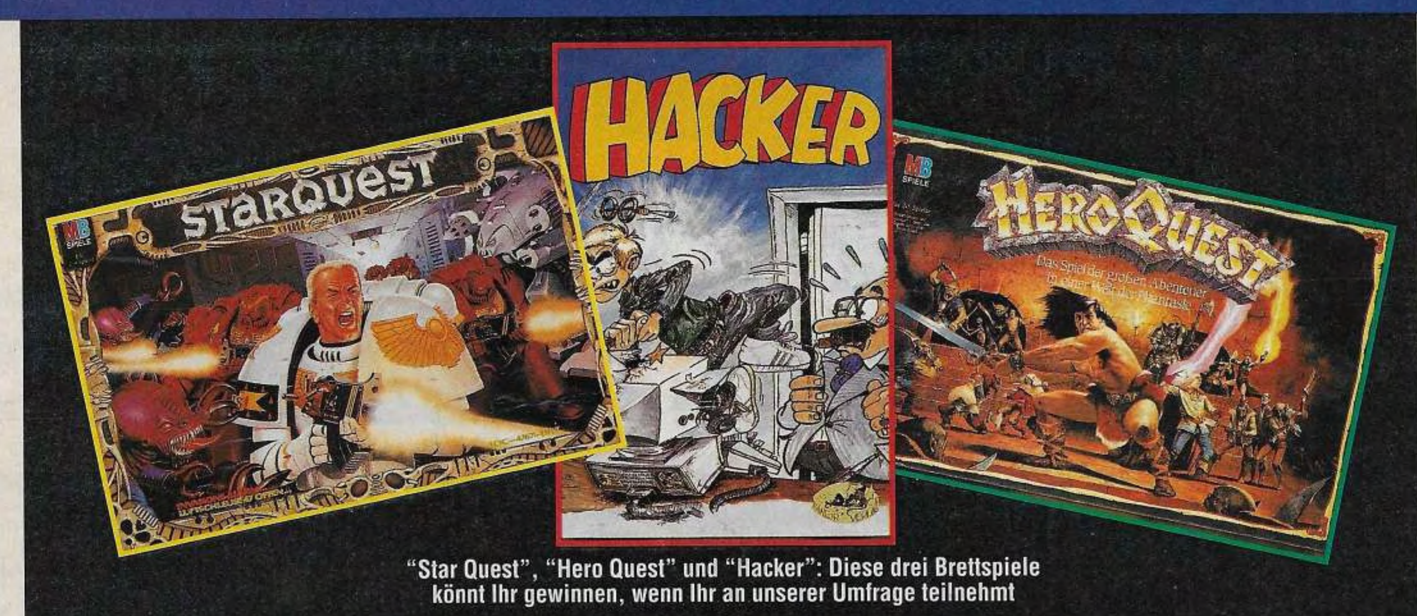
Charakter: Damit wird eine Spielfigur bezeichnet, die ein Teilnehmer übernimmt. Die Rolle hängt im wesentlichen von der gewählten Rasse (z.B. Zwerg, Mensch oder Elf) und deren Stand (z.B. Kämpfer, Techniker, Magier) ab. Den Charakter pflegt der Spieler und mit zunehmender Spieldauer identifiziert man sich immer mehr mit der Figur.

Erfahrungslevel: Wert, der die Intelligenz und Eigenschaften eines Charakters in einem Rollenspiel widerspiegelt. Der Erfahrungslevel hat direkten Einfluß aufs Kampfgeschehen und magische Operationen des Spielers.
Spielleiter: Er ist der Gegner der Spieler und steuert das Spiel. Durch ihn werden Ereignisse bekanntgegeben und fast immer die Kräfte des Bösen gesteuert. Als Spielleiter fungieren meist erfahrene Spieler.

Würfel: In Rollenspielen dienen Würfel zur Ergebnisermittlung, für Proben und Vergleiche. Die Formen der Würfel im Rollenspiel beschränkt sich aber nicht nur auf herkömmliche sechsseitige Formen.



++ LESER-UMFRAGE ++



"Star Quest", "Hero Quest" und "Hacker": Diese drei Brettspiele könnt Ihr gewinnen, wenn Ihr an unserer Umfrage teilnehmt

Mit unserem Ausflug in die Welt der Brettspiele haben wir sicher ein kleines Experiment gewagt. Wir wollen nun gern wissen, wie den Lesern des Top-Spiele-Magazins, dieser kleine Trip abseits des C 64 gefallen hat.

Wir haben lange überlegt, ob die Reise in die Welt der Brettspiele den Lesern recht ist. An dieser Stelle könnt Ihr Eure Meinung kundtun und Euer Veto bzw. Eure Zustimmung zu diesem Projekt geben. Die Umfrage wird entscheiden, ob im 64'er-Magazin auch in Zukunft Platz für solche oder ähnliche Informationen ist. Natürlich wollen wir Eure Initiative auch belohnen. Unter allen Einsendern verlosen wir drei Brettspiele. Also Antwort-Coupon ausgefüllt und bis zum 31.Dezember 1993 (Poststempel gilt) an die Redaktion geschickt. Bei der Verlosung ist wie immer der Rechtsweg ausgeschlossen!

ANTWORT-COUPON

LESER-UMFRAGE TOP-SPIELE 6

Ein Artikel über Brettspiele oder andere Themen, die nichts mit dem C 64 zu tun haben:

gehören nicht ins 64'er-Magazin ☐

finde ich prima ☐

Meine Meinung zum restlichen Heft:

	Beitrag gut	weniger gut	möchte mehr
Star Brain	☐	☐	☐
Perfect Symetrie	☐	☐	☐
Golden Pyramids Extra	☐	☐	☐
Tips und Tricks	☐	☐	☐
Karten	☐	☐	☐

Ich wünsche mir zu folgende Themen eine Story im 64'er-Magazin:

....

....

Vorname:..........

Name:..........

Straße:..........

PLZ, Ort:..........

Alter:..........

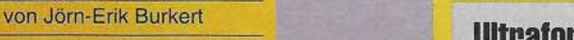
Mein Lieblingsspiel:..........

Markt und Technik Verlag AG
Redaktion 64'er
Stichwort: Top-Spiele 6
Hans-Pinsel-Str. 2
85540 Haar b. München

Action-Dauerbrenner



Man nehme Elemente des Kultspiels “Tetris”, ein wenig Action und eine Prise Geschicklichkeit: es entsteht ein Dauerbrenner, der den Spieler festnagelt und süchtig macht...



von Jörn-Erik Burkert

Nach ihrem Erfolg mit dem Rollenspiel “Shadow of the Evil” (64’er Ausgabe 12/1993), hat nun Ultraforce-Software ein Spiel entwickelt, das in eine ganz andere Richtung zielt, als das Programm des Monats im Dezember dieses Jahres. Man fliegt mit einem Raumschiff durch eine Space-Röhre, die mit den unterschiedlichsten Figuren gespickt ist. Diese müssen vom Bildschirm eliminiert werden. Um sich freie Flugbahn zu verschaffen, ballert man mit der Bordwaffe auf die Hindernisse. Dabei werden Würfel als Munition verschossen. Prallen sie auf die Sperren im Space-Tunnel und bilden komplette Linien, wie bei Tetris, lösen sich die Hindernisse auf.

Gutes Timing und Strategie sind da gefordert. Außerdem ist ein flinker Finger am Joystick gefragt, um rechtzeitig einen Würfel in Richtung Hindernis zu verschicken. Plaziert man beim Ballern das Raumschiff nicht richtig, kann es natürlich passieren, daß man die Sperren verstärkt. Knallt das Fahrzeug gegen eine solche Barriere, ist ein Leben futsch und man beginnt erneut mit der Stage.

Um in den Genuß des Spiels zu kommen, gibt man folgende Befehle im Direktmodus ein:

LOAD"BOOT",8,1

Das Spiel hat einen Autostart. Nach einem Intro, das mit einem Druck auf den Joystick-Button verlassen wird, gelangt man ins Spiel. Aber alle Spieler seien gewarnt: Für Suchterscheinungen können wir garantieren!

Ultraforce-Software

Die kleine Software-Schmiede um Toth Csaba ist in Budapest zu Hause. Mit dem Rollenspiel “Shadow of the Evil” zeigten die Magyaren, was man alles aus dem kleinen C 64 auf diesem Gebiet rausholen kann. Zahlreiche Fallen, Rätsel und Monster warten auf den Spieler, der sich als Bob durch ein 3-D-Dungeon schlägt, um seine Braut Eve zu befreien. Überdurchschnittlicher Komfort und stimmungsvolle Grafiken machen das Game zum Leckerbissen. Mit ihrem neuen Spiel “Star Brain” kommt ein Spiel auf den Bildschirm, das Action und Geschicklichkeit gekonnt verbindet!



In die Highscore trägt man sich nach erfolgreichem Abschluß per Joystick ein



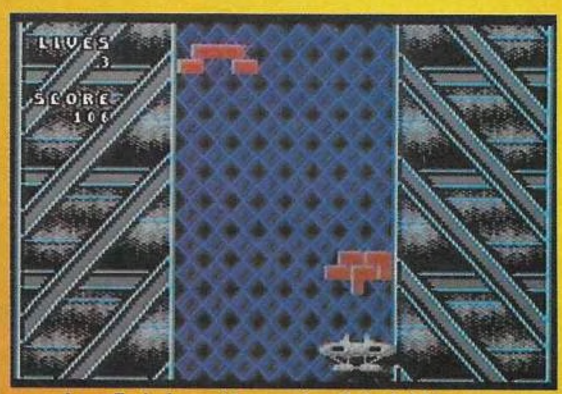
Am Start des Spiels sieht alles recht einfach aus...



...später werden die Figuren komplizierter...



...dann wird’s ganz eng im Space-Tunnel...



...und am Ende braucht man ziemlich viel Nerven und Geschick

GENLOC

Spiele-Demo

Dr. Klein und seine Gen-Mutanten

von Jörn-Erik Burkert

Als wir unseren Boeder-Talent-Wettbewerb in der Ausgabe 7/1993 starteten, erwarteten wir so manchen Knüller bei den Einsendungen. Die drei Sieger beweisen erneut, welche Qualität man bei Spielen auf dem C 64 programmierekann. Neben den hervorragenden Spielen von Hannes Sommer und Bernd Buchegger, sorgte Michael Strelecki für einen Paukenschlag. Sein Action-Game "Genloc" präsentierte sich mit toller Story, Grafik, Musik und einem Parallax-Scrolling erster Güte.



Shimon im Kampf gegen die Kreaturen des Dr.Klein



Animation, Grafik, Sound und Screenplay von "Genloc" sind Spitzeklasse

Im Spiel gilt es, dem verschlagenen Dr. Klein (Ähnlichkeiten mit dem gleichnamigen 64'er-Redakteur sind rein zufällig) das Handwerk zu legen. Der Wissenschaftler ist Gen-Forscher und hat durch seine Experimente einen riesigen Drachen geschaffen. Das Schuppenvieh hat nichts Bessers vor, als sich zu vermehren und legt flugs an den unmöglichsten Stellen seine Eier. Der tapfere Kämpfer Shimon übernimmt die schwere Aufgabe, die Gelege des Drachen zu finden und die noch nicht geschlüpften Nachkommen zu töten. Auf seinem Weg machen ihm die ekligsten Kreaturen des Dr. Klein das Leben schwer. Zum Glück hat Shimon eine Waffe dabei und kann den finsteren Gesellen eins über die Pelle braten. Hat er alle Gelege einer Spielstufe vor Ablauf einer Galgenfrist gefunden, kommt er ins nächste Level. Rennt ihm die Zeit davon, schlüpfen die Reptilien und töten den Helden.

Um das Demo zu spielen, lädt man das Programm mit:

```
LOAD"3*",8,1
```

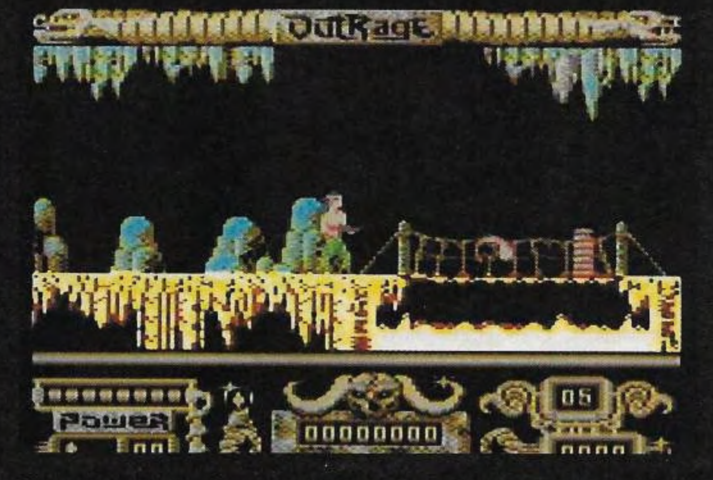
und startet mit <>RUN>. Shimon wird mit dem Joystick in Port 2 gesteuert. Mit dem Feuerbutton heizt man den Monstern ein.



Fred ist der Hauptheld im Spiel "Cosmox" von Hannes Sommer

Wo gibt's das Spiel?

Die drei Gewinner-Spiele unseres Talent-Wettbewerbs wird es ab Anfang des nächsten Jahres im Fachhandel geben. Die Games erscheinen in der Boeder-Software-Reihe für den C 64.



Ein weiteres Action-Game ist "Outrage" von Bernd Buchegger, ebenfalls Gewinner des Boeder-Talent-Wettbewerbs

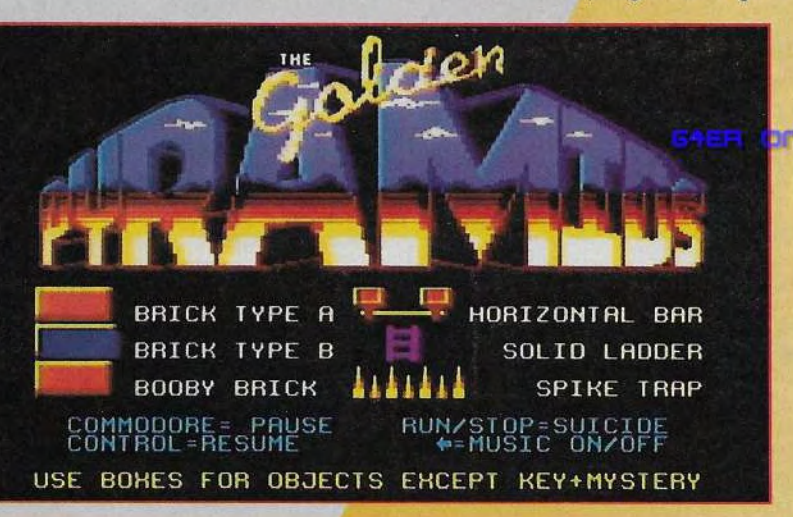
Extra-Level

Schatzsuche bei den Pharaonen

Einige Monate nach der Veröffentlichung von "Golden Pyramids" in "Top-Spiele 2", trudelte eine Data-Disk zum Spiel in der Redaktion ein. Die Schatzsuche kann also weitergehen...

von Jörn-Erik Burkert

Vor ca. einem Jahr machte sich ein kleiner Schatzsucher in einer Pyramide auf die Jagd nach wertvollen Grabbeigaben. Das Programmierer-Team hat nun 34 weitere Levels kreiert, die wir den Lesern in dieser Ausgabe präsentieren wollen. Die neuen Spielstufen haben wir komplett mit dem Spiel plus Level-Editor auf die zweite Seite der beiliegenden Diskette gepackt.



So wird gespielt

Um das Spiel zu laden und zu starten, einfach Seite 2 der Diskette im Heft in die Floppy einlegen und die Befehlsfolge

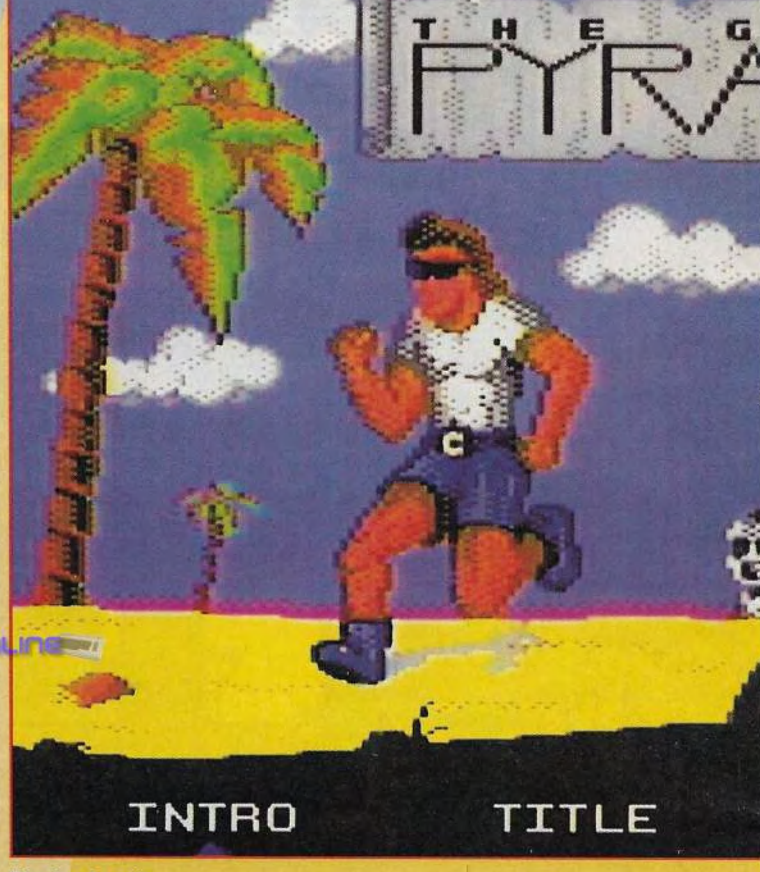
```
LOAD"5*",8,1
```

eingeben, das Game startet automatisch. Das Spiel wird komplett über einen Joystick in Port 2 gesteuert.

Im nun erscheinenden Screen kann man per Knopfdruck zwischen dem Spiel oder dem Level-Editor wählen (s.Tabelle).

Wählt man das Spiel, erscheint das Titelbild, in dem man sich zwischen dem Intro, dem Titel und dem Musikmenü (s. Kasten) entscheiden kann.

Das stimmungsvolle Intro kann man durch Anwahl von "Titel" überspringen und gelangt danach direkt ins Spiel.



Die Jagd nach Schätzen mit neun Fallen, Rätseln und Gegnern geht nun in die zweite Runde

Dort hat man die Wahl zwischen der Original-Disk oder einer Level-Disk (s. Kasten) einzulegen. Nun wird das erste Level der jeweiligen Disk geladen.

Mit dem kleinen Schatzsucher muß man nun versuchen die Schätze einzusammeln und zum Verlassen des Levels den goldenen Schlüssel einkassieren. Unterwegs gibts zahlreiche Hilfen (Boxen für die Schätze oder Leitern), die man einsammeln sollte, um in den Besitz aller Wertgegenstände und Extras zu gelangen. In den Spielstufen treiben sich die unterschiedlichsten Gegner (u.a. Ratten und Vögel) herum. Diese und zahlreiche Fallen sind für den Schatzsucher lebensgefährlich. Deshalb sollte man den Kontakt mit ihnen vermeiden.

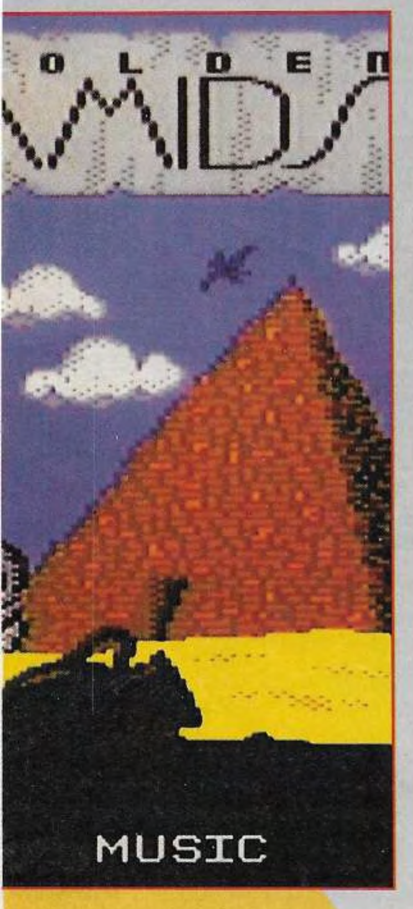
Ist ein Level geschafft, kann der aktuelle Spielstand auf Diskette gesichert werden.

Der Level-Editor

Wer sich eigene Level für "Golden Pyramids" basteln will, kann den integrierten Editor dazu nutzen. Im Ausgangsmenü einfach per Taste <2> den Editor wählen und los geht's. Mit dem Joystick in Port 2 werden gewählte Figuren und Objekte positioniert und gesetzt.

Taste	Belegung	I + II
A-Z	Auswahl des Level-Elements für Hindernisse bzw. Schätze, das Objekt wird im unteren rechten Bildschirmrand angezeigt.	
1-8	Auswahl und Positionierung der Gegner und der Spielfigur	
CTRL und L	Laden eines Levels zum Editieren	
CTRL und S	Speichern eines editierten Levels	
CTRL und X	Löschen eines kompletten Level-Screens	
+/-	Verändern der Level-Nummer	

/ Teil 2



Das Musik-Menü

Das Musik-Menü ist eine Zugabe des Programmierteams. Im Titelbild kann man per Joystick das Menü wählen. Hier kann zwischen acht Super-Musikstücken gewählt werden. Leider kann man aus diesem Menü nicht mehr ins Spiel zurückkehren. Ein Reset bzw. ein Aus- und Einschalten und das Neuladen des Spiels, ist die einzige Möglichkeit, auf Schatzsuche in den goldenen Pyramiden zu gehen.

SCORE: 0004480 LEVEL: 03 MEN: 01 BOXES: 00
GOLDPIECES: 04 CARRYING:

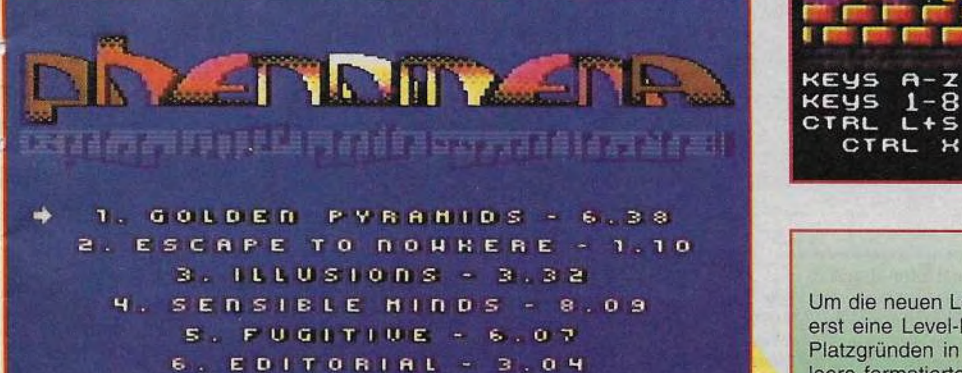
Die neuen Level sind ziehmlich knifflig – wir haben die alten auch noch mal auf die Disk gepackt



Im Editor bastelt man eigeneLevel. Extra-Musiken können im Sound-Menü gespielt werden

KEYS A-Z: SWITCH BACKDROP LEVEL: 0
KEYS 1-8: PLAYER AND ENEMIES
CTRL L+S: LOAD AND SAVE +/- IN USE:
CTRL X: CLEAR LEVEL

Dazu folgt man den Anweisungen am Bildschirm. Eine gesonderte Diskette sollte bereitliegen. Ebenso beim späteren Laden eines Spielstands.



Die Level installieren

Um die neuen Level zu Golden Pyramids zu spielen, muß man sich erst eine Level-Diskette anlegen, da die einzelnen Spielstufen aus Platzgründen in einem File gepackt sind. Dazu benötigt man eine leere formatierte Diskette. Von der dem Heft beiliegenden Diskette wird von Seite 2 das File "Level" geladen und startet es mit dem RUN-Befehl. Nach kurzer Entpackzeit wird man durch eine Bildschirmmeldung aufgefordert, eine Disk in die Floppy einzulegen. Nun legt man die formatierte leere Diskette ins Diskettenlaufwerk und betätigt eine Taste. Die neuen Level werden nun auf die Disk geschrieben. Der Vorgang dauert ca. 10 Minuten. Nun hat man eine neue Level-Diskette und kann die neuen Spielstufen angehen.


ORIGINAL-SOFTWARE


ZUM KNÜLLERPREIS!

So finden Sie die Programme auf der Diskette

DISKETTE SEITE 1

```
0 "TOP SPIELE 6 64'" ER
0    "BOOT"              PRG<
0    "-----------------" DEL<
0    "  'STAR BRAIN'   " DEL<
0    "    GAME  BY     " DEL<
0    "   ULTRAFORCE    " DEL<
0    "  COPYRIGHT BY   " DEL<
0    "MARKT&TECHNIK'93"  DEL<
0    "-----------------" DEL<
0    "PERFECT SYMETRIE"  PRG<
0    "-----------------" DEL<
0    "ENDPART P.S."      PRG<
0    "-----------------" DEL<
0    "GENLOC-DEMO"       PRG<
0    "-----------------" DEL<
0    " DON'T VALIDATE"   DEL<
0    "   THIS DISK!"     DEL<
0    "-----------------" DEL<
0    " DISKETTE NICHT"   DEL<
0    "  VALIDIEREN !"    DEL<
0    "-----------------" DEL<
0    "USE ONLY BACK UP"  DEL<
0    "  NO FILECOPY!"    DEL<
0    "-----------------" DEL<
0    "FUER SICHERHEITS"  DEL<
0    "     KOPIE"        DEL<
0    "NUR BACK-UP-PRG."  DEL<
0    "     NUTZEN!"      DEL<
0    "-----------------" DEL<
0 BLOCKS FREE.
```

DISKETTE SEITE 2

```
0 "TOP SPIELE 6 64'" ER
0    "-----------------" DEL<
0    "  DISK-SEITE 2"    DEL<
0    "-----------------" DEL<
8    "GOLDEN PYRAMIDS "  PRG<
0    "-----------------" DEL<
0    "YCCIP"             PRG<
0    "TIDEL"             PRG<
0    "ORTNI"             PRG<
0    "ELTIT"             PRG<
0    "CISUM"             PRG<
0    "EMAG!"             PRG<
0    "DNEHT"             PRG<
0    "-----------------" DEL<
0    "MUSIC1"            PRG<
0    "MUSIC2"            PRG<
0    "MUSIC3"            PRG<
0    "MUSIC4"            PRG<
0    "MUSIC5"            PRG<
0    "MUSIC6"            PRG<
0    "MUSIC8"            PRG<
0    "MUSIC7"            PRG<
0    "-----------------" DEL<
0    "   BASIS-LEVEL"    DEL<
0    "-----------------" DEL<
0    "L00"               PRG<
0    "L01"               PRG<
0    "L02"               PRG<
0    "L03"               PRG<
0    "L04"               PRG<
0    "L05"               PRG<
0    "L06"               PRG<
0    "L07"               PRG<
0    "L08"               PRG<
0    "L09"               PRG<
0    "L10"               PRG<
0    "L11"               PRG<
0    "L12"               PRG<
0    "L13"               PRG<
0    "L14"               PRG<
0    "L15"               PRG<
0    "L16"               PRG<
0    "L17"               PRG<
0    "L18"               PRG<
0    "L19"               PRG<
0    "L20"               PRG<
0    "L21"               PRG<
0    "L22"               PRG<
0    "L23"               PRG<
0    "L24"               PRG<
0    "L25"               PRG<
0    "L26"               PRG<
0    "L27"               PRG<
0    "L28"               PRG<
0    "L29"               PRG<
0    "L30"               PRG<
0    "L31"               PRG<
0    "L32"               PRG<
0    "L33"               PRG<
0    "-----------------" DEL<
0    "   NEUE LEVEL"     DEL<
0    "    GEPACKT"       DEL<
0    "-----------------" DEL<
0    "EXTRA-LEVEL-PACK"  PRG<
0    "-----------------" DEL<
0    "      ZUR"         DEL<
0    "  INSTALLATION"    DEL<
0    "1. FORMATIERTE"    DEL<
0    " LEERE DISKETTE"   DEL<
0    "   BEREITLEGEN"    DEL<
0    "2.EXTRA-LEVEL-P."  DEL<
0    "      LADEN"       DEL<
0    "3.LEERE DISKETTE"  DEL<
0    "     EINLEGEN"     DEL<
0    "4. PROGRAMM MIT"   DEL<
0    "  'RUN' STARTEN"   DEL<
0    "5. LEVEL WERDEN"   DEL<
0    "    AUF DISK"      DEL<
0    "  GESCHRIEBEN"     DEL<
0    "CA. 10 MIN!!!!!"   DEL<
0    "-----------------" DEL<
```

WICHTIGE HINWEISE

zur beiliegenden Diskette:

Aus den Erfahrungen der bisherigen Sonderhefte mit Diskette wollen wir ein paar Tips an Sie weitergeben:

1 Bevor Sie mit den Programmen auf der Diskette arbeiten, sollten Sie unbedingt eine Sicherheitskopie der Diskette anlegen. Verwenden Sie dazu ein beliebiges Kopierprogramm, das eine komplette Diskettenseite dupliziert.

2 Auf der Originaldiskette ist wegen der umfangreichen Programme nur wenig Speicherplatz frei. Dies führt bei den Anwendungen, die Daten auf die Diskette speichern, zu Speicherplatzproblemen. Kopieren Sie daher das Programm, mit dem Sie arbeiten wollen, mit dem File-Copy-Programm auf eine leere formatierte Diskette und nutzen Sie diese als Arbeitsdiskette.



3 Die Rückseite der Originaldiskette ist schreibgeschützt. Wenn Sie auf dieser Seite speichern wollen, müssen Sie vorher mit einem Diskettenlocher eine Kerbe an der linken oberen Seite der Diskette anbringen, um den Schreibschutz zu entfernen. Probleme lassen sich von vornherein vermeiden, wenn Sie die Hinweise unter Punkt 2 beachten.

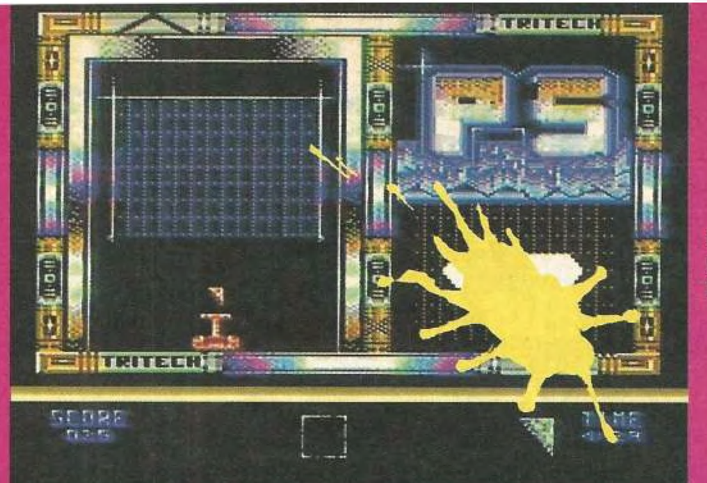
ALLE PROGRAMME

aus diesem Heft



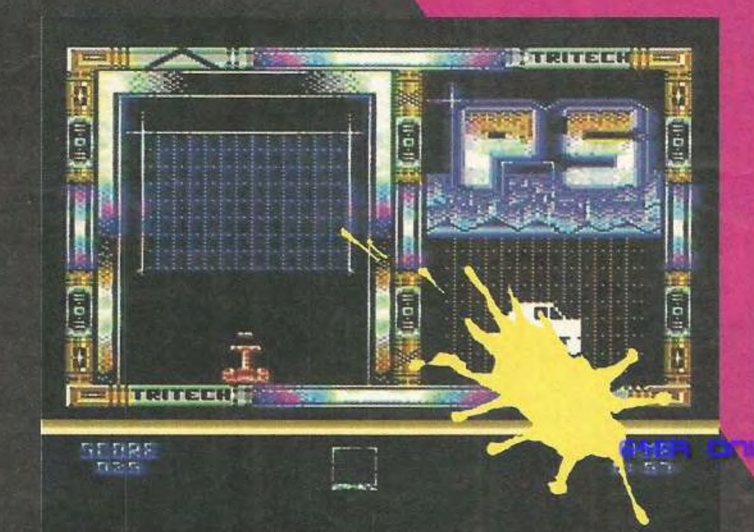
HIER

...ist eine Mischung aus Knobeln, Action und Hektik, denn hier baut man in Windeseile komplexe Gebilde nach, die der C 64 vorgibt.



Platsch, da kleckste der Pinsel...

Perfect Symetrie



...denn wir wollen die Rätsel nicht zu einfach machen

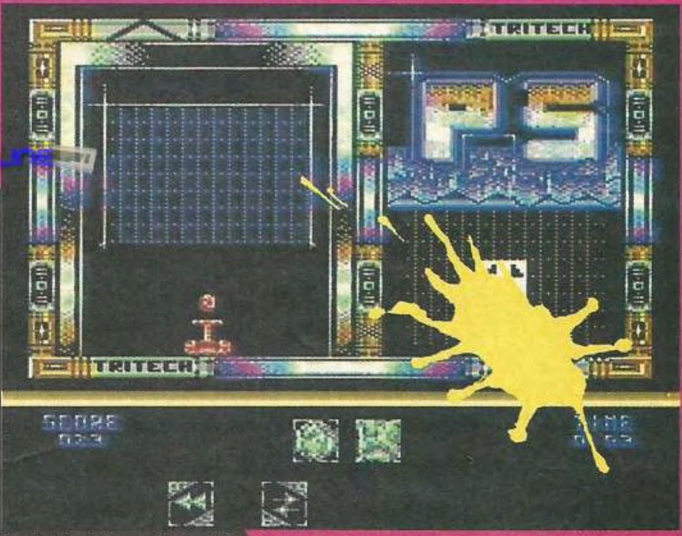
Avon Sascha Brauner

Wer "Perfect Symetrie" spielt, muß sich auf eine anständige Portion Hektik gefaßt machen. Ziel des Spiels ist es, die Objekte auf der rechten Spielseite originalgetreu im Spielfeld nachzubilden. Dabei geht es noch ganz einfach los. Aber Vorsicht: manches funktioniert zwar auf verschiedene Art und Weise, es ist aber immer nur eine Lösung korrekt. Also – Augen auf! Kleiner Tip: achtet immer auf die Punktgitter. Hier könnt Ihr oft erkennen, welcher Stein denn nun tatsächlich im Original gesetzt wurde. Habt Ihr alle dreizehn Levels geschafft, könnt Ihr mit einer kleinen Überraschung rechnen. Perfect Symetrie steht komplett im Speicher, man muß also nicht nach jedem Level zeitraubend nachladen. Lediglich das Endbild wird per Floppy in den Speicher geholt. Um das Game zu spielen, einfach Seite 1 der Diskette einlegen und im Direktmodus:

LOAD"PERF*",8,1

eingeben und nach dem Laden mit dem RUN-Befehl starten.

Die Steuerung des Spiels ist einfach: Joystick nach oben befördert den gerade aktuellen Stein ins Spielfeld. Joystick links und rechts bewegt ihn um eine Spalte in die jeweilige Richtung. Joystick nach unten bewirkt nichts, denn: der Spielstein kann immer nur nach oben bewegt werden. Zurückgehen ist nicht erlaubt. Ihr solltet Euch also vorher genau überlegen, wohin mit dem nächsten Element.



In Perfect Symetrie gibts einen Cheat



Der Schwierigkeitsgrad ist knackig

Die Extras

Auch bei einem Denkspiel können Extras viel Hilfestellung geben. Bei Perfect Symetrie sind es gleich sechs. Diese Extras werden als kleine Icons im unteren Rand angezeigt. Immer wenn man einen Level geschafft habt und auf dem Zeitkonto stehen noch mehr als 30 Sekunden, kommt man in den Genuß einer Sonderwaffe. Die erste scrollt die Spielsteine mit doppelter Geschwindigkeit. Dadurch steht mehr Zeit zur Verfügung, das Element zu setzen. Die zweite ist eine Preview-Funktion, erlaubt also den nächsten Stein in Augenschein zu nehmen, noch bevor der aktuelle gesetzt wird. Ist Stufe drei erreicht, bleibt die Zeit stehen. Hektik ade! Extra Nummer vier enthält drei verschiedene Boni, die von der Decke fallen: so kann man beispielsweise das Punktekonto um zehn Zähler aufstocken, eine Minute zusätzliche Zeit ergattern oder direkt ins nächste Level springen. Um den Bonus zu erwischen, muß er direkt auf das Gefährt fallen. Übrigens: bei Perfect Symetrie ist ein kleiner Cheat versteckt, mit dem man ganz einfach von Level zu Level springt ... (lb)



Hallo Fans!

AUF DEN FOLGENDEN SEITEN FINDET IHR TIPS, TRICKS, KOMPLETTLÖSUNGEN UND KARTEN ZU DEN UNSCHIEDLICHSTEN SPIELEN AUF DEM C 64.

Bard's Tale

Zuerst müssen zwei Gruppen abgespeichert werden, wo in der ersten Person 1 das Geld hat und in der zweiten Person 6 das Geld hat. Danach müssen die Gruppen geladen werden. Dann wechselt man auf Charakter Menü und übernimmt mit "Choose" die ersten fünf Charaktere. Dann nimmt man die Person 7 aus der Gesamtliste und setzt sie in der Gruppe hinein. In der Gruppe hat man jetzt den doppelten Betrag

Tabelle für Erfahrungspunkte - Bard's Tale

Feind	Erfahrungspunkte
Dieb	15
Nomade	20
Steinriese	298
Kobold	10
Zwerg	13
Ungeheuerfürst	469
Spinne	25
Babar	33
Gnom	13
Hobgoblin	15
Skelett	18
Graudrache	512-1024
Golem	512
Wildhund	30
Samurai	170
Orc	17
Söldner	36

und man kann ihn abspeichern. Wenn man Erfahrungspunkte braucht, sollte man erst alle Statuen töten. Dann in den Tempel des Wahnsinnigen Gottes gehen und den Priester fragen.

Dann gibt man Tarjan ein. Wenn man noch in den Katakomben ist muß gleich wieder hochgehen. Alle Statuen stehen dann wieder an Ihr Platz und warten getötet zu werden.

Bard's Tale 2

Wenn Du zu wenig Gold hast, dann fertige für dieses Spiel zwei Characters-Disks an. Die eine Seite beschriftet man mit Disk 1 und die andere mit Disk 2. Danach startet man das Spiel und beginnt im Adventures'Guild. Dort stellt man im "creat a mem ber" sieben neue Spielfiguren her und speichert auf Disk 1. Nun gibt man mit einer beliebigen Spielfigur das ganze Gold mit "Pool" über die Informationsanzeige. Dann legt man Disk 2 ein und entfernt alle Teammitglieder mit "Remove a member", außer dem den mit dem Gold. Danach legt man Disk 1 ein und wiederholt es soviel wie man will.

Wenn ein Teammitglied 1000 oder mehr Goldstücke besitzt, kann man diese einen anderen Teammitglied geben. Nun entfernt man sein Teammitglied auf Disk 2. Nun lädt man mit "Add a member" die Spielfigur von Disk 1 ein und man hat immer noch 1000 Goldstücke, die man der Spielfigur 2 überreichen sollte, so daß man dann 2000 Goldstücke hat. Durch Wiederholung der Praxis kann man kräftig Geld scheffeln.

Black Gold

Hier eine Tabelle mit allen Modul-Adressen (alle hexadezimal) zu "Black Gold" von Starbyte. Die Zahlen müssen als 16-Bit-Werte gePOKEt werden.

Abschließend noch ein paar Hinweise:

Die Speicherstellen sind in Ihrer natürlichen Reihenfolge aufgelistet, das heißt, alle Werte bis 255 (hex.$ff) übernimmt die hintere Stelle, alle höheren die erste.

Großhandel:	Spieler 1	Spieler 2	Spieler 3	Spieler 4
Füllmaterial	$C118/17	$C318/17	$C318/17	$C418/17
Arbeitsgerät	$C16A/69	$C26A/69	$C36A/69	$C46A/69
Schienen	$C16C/6B	$C26C/6B	$C36C/6B	$C46C/6B
Pferde	$C16E/6D	$C26E/6D	$C36E/6D	$C46F/6D
Schlitten	$C16G/6F	$C26G/6F	$C36G/6F	$C46G/6F
Loren	$C172/72	$C272/71	$C372/71	$C472/71
Lokomotiven	$C174/73	$C274/73	$C374/73	$C474/73
Ausbau Holz	$C176/75	$C276/75	$C376/75	$C476/75
Ausbau Stahl	$C179/78	$C279/78	$C379/78	$C479/78
Dynamit	$C17B/7A	$C27B/7C	$C37B/7A	$C47B/7A
Bohrgestände	$C17d/7C	$C27D/7C	$C37D/7E	$C47D/7C
Schachtausbau	$C17E/7E	$C27F/7E	$C37F/7E	$C47F/7E

Mit einem Modul /Supersnapshot bzw. Action Replay) gehts den Adressen bei "Black Gold" an den Kragen

Arbeitsamt:	Spieler 1	Spieler 2	Spieler 3	Spieler 4
Hauer	$C155	$C255	$C355	$C455
Schlepper	$C156	$C256	$C356	$C456
Gesteinsbauer	$C157	$C357	$C457	$C257
Seiger	$C158	$C258	$C358	$C458
Kokereiarbeiter	$C159	$C359	$C459	$C259
Nachtwächter	$C15A	$C35A	$C45A	$C25A

Das Kohlefördern ist kein leichtes Handwerk! Modulbesitzer können mit unserem Tip kräftig durch Pokes schummeln

Batman The Movie

Level 1

Um ohne einen POKE unlimitierte Leben zu bekommen, muß man bei Jack Napier das letzte Leben verlieren. Das geht so: Bei Napier muß man, nachdem man ihm mit dem "Batrang" beworfen hat, durch Druck auf die RUN/STOP-Taste sein letztes Leben verlieren.

Level 2

Auf jeden Fall fährst man mit Vollgas durch! Immer in der oberen Hälfte der Fahrbahn zu bleiben!

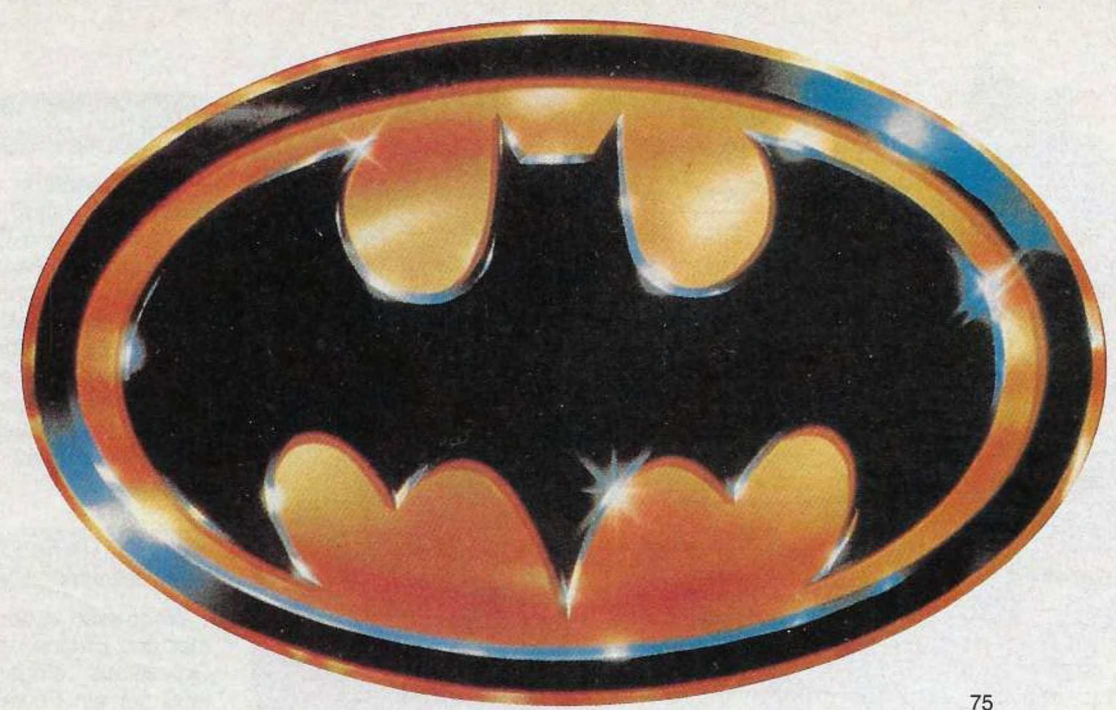
Level 3

Die drei Stoffe findet man durch folgenden Algorithmus heraus: Gleich das erste Produkt probieren und dann alle nacheinander von links nach rechts durchprüfen. Besser ist der Start in der Mitte.

Level 4

Gleich zum Anfang, wenn noch keine Ballons zu sehen sind, bis vor den rechten Bildschirm fliegen. Dann die Fluggeschwindigkeit mit dem Scrolling konstant halten.

Dieser Abstand sollte ca. zwei "Batwing"-Längen zum



rechten Außenrand haben. Nun brauch man zum Abschneiden der Ballons nur noch den "Batwing" hoch und runter zu manövieren.

Level 5

Um den Joker von der Leiter zu werfen, muß man das Batseil in die Richtung des Jockers schießen.

Chips Challenge

Hier alle Codes zum Denkspiel "Chips Challenge"

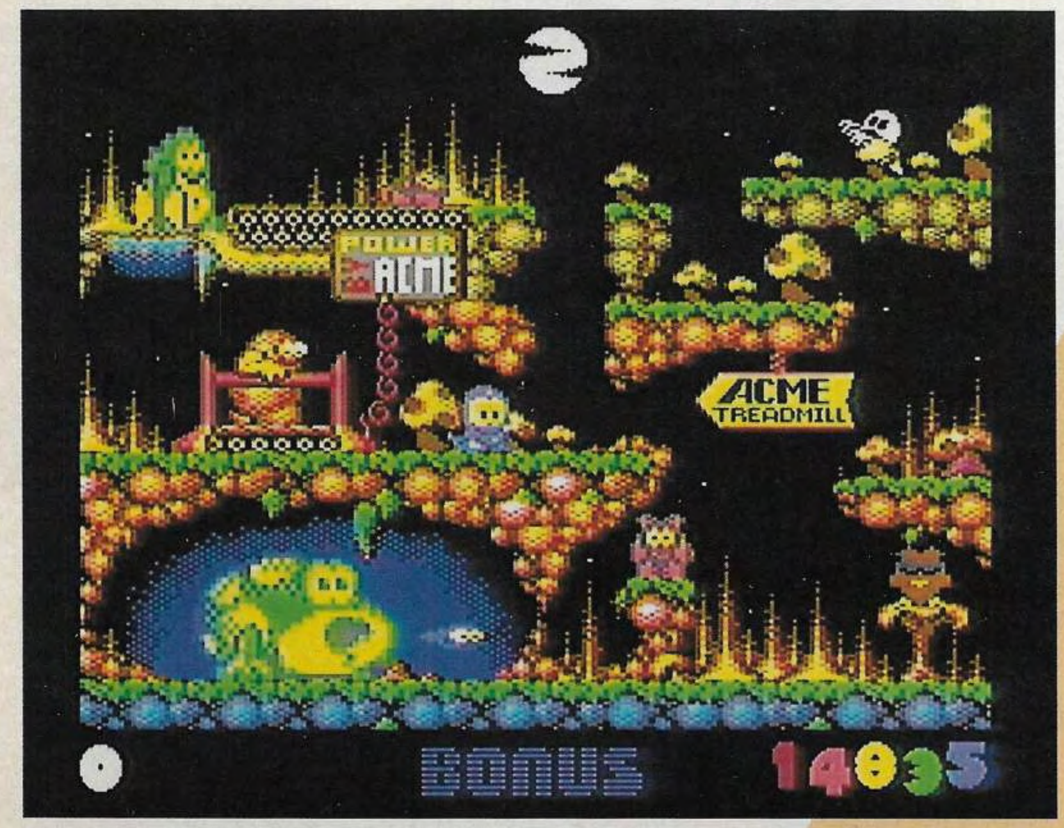
Level	Code
1	BDHP
2	JXMJ
3	ECBQ
4	YMCJ
5	TQKB
6	WNLP
7	FXQO
8	NHAG
9	KCRE
10	VUMS
11	CNPE
12	WVHI
13	OCKS
14	BTDY
15	COZQ
16	SKKK
17	AJMG
18	HMJL
19	MRHR
20	KGFP
21	UGRW
22	WZIN
23	HUVE
24	UNIZ
25	PQUV
26	YVYJ
27	IGGZ
28	UJDD
29	QGOL
30	BQZP
31	RYMS
32	PEFS
33	BQSN
34	NQFI
35	VDTM
36	NXIS
37	VQNK
38	BIFA
39	ICXY
40	YWFH
41	GKWD
42	LMFU
43	UIDP
44	TXHL
45	OVPZ
46	HDQJ
47	LXPP
48	JYSF
49	PPXI
50	QBDH
51	IGGJ
52	PPHD
53	CGNX
54	ZMGC
55	SJES
56	FCJE
57	UBXU
58	YBLT
59	BLDM
60	ZYVI
61	RMOV
62	TIGW
63	GOHX
64	IJPQ
65	UPUN
66	ZIKZ
67	GGJA
68	RTDI
69	NLLY
70	GCCG
71	LAJM
72	EKFT
73	QCCR
74	MKNH
75	MJDV
76	NMRH
77	FJIC
78	GRMO
79	JINU
80	EVUG
81	SCWF
82	LLIO
83	OVPJ
84	UVEO
85	LEBX
86	FLHH
87	YJYS
88	WZYV
89	VCZO
90	OLLM
91	JPQG
92	DTMI
93	REKF
94	EWCS
95	BIFQ
96	WVHY
97	IOCS
98	TKWD
99	XUVU
100	QJXR
101	RPIR
102	VDDU
103	PTAC
104	KWNL

105	YNEG
106	NXYB
107	ECRE
108	LIOC
109	KZQR
110	XBAO
111	KRQJ
112	NJLA
113	PTAS
114	LWNL
115	EGRW
116	HXMF
117	FPZT
118	OSCW
119	PHTY
120	FLXP
121	BPYS
122	SJUM
123	YKZE
124	TASX
125	MYRT
126	QRLD
127	JMVZ
128	FTLA
129	HEAN
130	XHIZ
131	FIRD
132	ZYFA
133	TIGG
134	XPPH
135	LYWO
136	LUZL
137	HPPX
138	LUJT
139	VLHH
140	SJUK
141	MCJE
142	UCRY
143	OKOR
144	GVXQ
145	YBLI
146	JHEN
147	COZA
148	RGSK
149	DIGW
150	GNLP

Chubby Chester

Hier alle Codes zu "Chubby Chester"

Level	Code
2	NAAFNF
3	JMNCGO
4	JFMKFP
5	DIHAKI
6	AIEBEJ
7	IFLHDM
8	GBJKPL
9	DGHCKI
10	KDFOAB
11	INDLMI
12	NPIIGH
13	OHJPIG
14	HECNKB
15	HHCNKE
16	AANDND
17	HFBJIQ
18	ABMEMF
19	BNMDOA



Wer den Cheat für die unendlich Leben in Creatures 2 aktiviert, hat aber trotzdem knifflige Rätsel vor sich

Creatures 2

Um unendliche Leben zu bekommen, muß man im zweiten Intro die Credits abwarten bis blinkende Clydes auf dem Bildschirm erscheinen. Erst dann ist der Cheat aktiviert. Es gibt aber noch eine Bedingung die eingehalten werden muß. In Joystick-Port 1 muß eine Maus stecken, sonst kann man den Trick vergessen.

Elvira 2

Wenn man in der Kühlkammer des Erdgeschosses vom Gruselhaus eingesperrt ist, muß nur ein Feuerball abgeschossen werden. Anschließend den Zombie, der gleich nach dem Alarmsignal hereinstürmt, mit ein paar Stichen in seine Wunde am Bauch bekämpfen. Die Hexe aus dem Kostümraum der zweiten Etage des Hauptgebäudes kann kaltgemacht werden, indem man Ihr immer auf Ihr heiles Auge zielt. Wenn die Pupille rausfällt, Sie schnell aufheben. Damit kann der Spruch "Angst" gezaubert werden. Ganz am Anfang des Spiels muß der Stein in die Scheibe der Türe des Pförtnerhauses geworfen werden. Die Tür läßt sich nun öffnen. Im Pförtnerhaus den Schrank öffnen. Nach der Bewußtseins-Erlangung dem Pförtner den Schlüssel wegnehmen. In das Schloß des Computers stecken und den richtigen Code eingeben. Das Tor zum Hauptgebäude öffnet sich.

Future Dungeon

Level	Paßwort
00	010000000
1	199120011
2	111325979
3	187653210
4	909090909
5	331100009
6	299188966
7	248350972
8	519437003
9	981276450
10	125863119



Im Filmstudio von Elvira warten viele gruselige Überraschungen

11	999111000
12	872117512
13	987123650
14	001232100
15	110190000
16	009871230
17	010101010
18	280000285
19	990099000
20	127365728
21	097219752
22	872112785
23	962026092
24	222222221
25	097219620

Das Drachental

W, N, nimm Dolch, S, öffne Truhe, nimm Geld, nimm Krug, schließe Truhe, O, O, nimm Seife, nimm Spange, W, N, gib Geld dem König, S, S, S, S, lege Seife zu Dolch, O, O, S, gehe zum Haus, gebe Spange der Hexe, N, N, W, W, W, N, lege Krug hin, schwimm, sag Trowre buaz, nimm Schwert, schwimm, nimm Krug, füll Krug, S, S, töte Ritter, W, gehe ins Haus, gebe Wasser dem Mann, S, O, N, N, füll Krug, S, O, nimm Seife, O, nimm Zwiebel, O, O, lege Schwert hin, nimm seil, W, S, W, S, schau Wiese, W, S, S, gehe zu den Baum stämmen, trink Wasser, W, S, spiel Flöte, O, lies In schrift, W, S, wirf Seil, O, gebe Zwiebel Vogel, O, O, N, nimm Kessel, werf Siefe im Kessel, S, gebe den Kessel dem Drachen, W, W, W, N, N, O, O, N, N, O, N, O, N, O, nimm den Stein, schau zu Loch, nimm Diamant, W, W, W, N, N, N, N, J, schenke Diamant.

Die Insel

Untersuche Flugzeug nimm Buch, O, töte Wildsau, wirf Wildsau in Bach nimm Schwert, O, O, O, gib Buch, N, W, klettere auf Baum, nimm Rubin, Springe vom Baum, W, W, N, N, W, N, untersuche Boot, S, S, O, O, schenke Rubin, O, O, N, besteige Boot, N, N, entzünde Fackeln, öffne Tür mit Schlüssel, N, N, W, untersuche Computer, töte Professor

Hanse

Möchte man sein Kapital erhöhen, wählt man im Untermenü "Schiffe", die Punkte "Takelage trimmen" und "Rumpf ausbessern" an. Wenn nun um den Umfang der Ausbesserung gefragt wird, gibt man eine hohe negative Zahl an. Die Schiffe sollten im selben Jahr nicht verschickt werden, dafür hat sich das Kapital im nächsten Jahr erhöht und die Schiffe sind wieder völlig in Ordnung.

Hudson Hawk

Wenn man mit dem Frezzer des Final Cartridge 3 im ersten Level Joystickports durch "Joyswap" wechselt, bekommt man unendlich viele Leben (funktioniert erst ab Level1-4).

Impossible Mission 2

Zum Verlassen eines der acht rund angeordneten Towers benötigt man einen von Tower zu Tower verschiedene dreistellige Codezahl. Deren Elemente findet man in den einzelnen Räumen. Im Menü das man im Aufzug findet, wird die Zahl eingestellt.

In jeden Tower findet sich außerdem im Tresor genau ein Musikstück von 25 Einheiten Längen, das beim Fund automatisch auf Band aufgezeichnet wird. Um das Spiel zu beenden, sind sechs verschiedene Musikstücke nötig, die genau auf das Band des Spielers passen. Zwei Stücke sind verschieden, wenn verschiedene Aussteuerungsanzeigen haben. In den acht Towers befinden sich acht Stücke, darunter zwei Zwillingspaare. Der Spieler muß alle durchhören und darauf achten, daß er keine Musik doppelt aufnimmt.

Hat man sechs verschiedene Musikstücke gefunden, geht man in das Verbindungsstück zwischen zwei Towern (zwischen die beiden Löwen, die den Spieler nur dann durchlassen, wenn er die Codezahl kennt). Manchmal ist an dieser Stelle ein Totenkopf zu sehen. Jetzt den Joystick nach oben bewegen. Hat man nun alle sechs Musiken oder eine doppelt, stirbt man. Sonst klappt eine Tür nach oben, und man gelangt automatisch in den hochgeheimen neunten Tower. Der besteht nur aus einem einzigen Raum. Diesen durchwandert man ohne größere Probleme (Roboter stillegen, oben rechts vom Aufzug nach links springen, Loch in den Boden sprengen, sich durch dieses fallen lassen). Man gelangt an drei benachtbarte Terminals. Zwei davon kosten eine Stunde und ein Leben, das dritte beendet das Spiel.

Kleiner Tip: Das mittlere und das linke Terminal sollten sie meiden. Man befindet sich jetzt auf dem Dach, zusammen mit dem Oberschurken Elvin Atombender. Man hat dieses Spiel gelöst, wenn man Elvin besiegt.

Iron Lord

Um das Grafik-Adventure zu lösen, geht man wie folgt vor: Als erstes reitet man nach Chatenay und geht dort zum Bogenschießplatz. Man versucht den Pokal zu gewinnen. Dann geht es ab zum Kräuterspezialisten. Dort Kräuter kaufen und dann nach Lorando reiten. Beim Händler bekommt man eine Rüstung, den Krug und den Rubin (3000 gold coins). Beim Weinverkäufer Wein mitnehmen.

Die nächste Station ist der Müller, bei dem der Spieler den Getreidesack mitnimmt. Von dort geht's zum Temple Abbay, wo man vom Mönch das Kreuz erbittet. Außerdem erzählt er, daß viele seiner Brüder krank seien. Als nächstes reitet man zum alten Ritter, wo man den Schlüssel mitnimmt. Nun geht es zurück zum Kräuterspezialisten. Für

den Pokal bekommt man ein Gegenmittel für die Krankheit der Mönche. Der Kräuterspezialist wird von nun an zum Begleiter und man begibt sich mit ihm wieder zu den Mönchen, um sie zu heilen. Als Dank stehen sie nun auf der Seite des Spielers. Nun schnell beim alten Ritter vorbeigeschaut und dann geht es wieder zum Weinverkäufer. Nach einem Smalltalk steht er auch auf der Seite des Abenteuerers. Nach einem Gespräch mit dem Müller ist er ebenfalls Bundgenosse.

Nun reitet man weiter nach Torantek. Dort schenkt man dem Wächter mit der Augenklappe die Rüstung. Als Dank bekommt man einen Kragen. Um den Wächter auf die eigene Seite zu ziehen, schenkt man ihm noch den Rubin. Der Händler in Lorando kommt ebenfalls mit, nachdem er den Kragen als Geschenk bekommt.

Hat man alle Leute um sich geschart, reitet man mit seiner Truppe zurück zur eigenen Burg. Dann zieht man in den Krieg und besiegt die feindlichen Truppen.

In den Labyrinthen findet man Schlüssel. Diese benötigt man, um aus den Irrgärten herauszukommen. Zum Abschluß muß man noch gegen den habgierigen Onkel kämpfen, den man dann auch besiegt.

Geld bekommt man beim Bogenschießen, wenn die Treffer gut liegen. Außerdem kann man sein Glück in Torntek im örtlichen Spielsalon versuchen. Verlorene bzw. verschenkte Gegenstände kann man beim Magier erwerben.

Lords of Doom

Am Anfang ist es ratsam, mit Sharon in den ersten Raum des riesigen Schlosses zu gehen und dort den kleinen Schrank zu öffnen. Das Notizbuch darin sollte gelesen werden. Dann geht es schnell zur Post, wo der Telegraph aktiviert wird. Wenn der Telegraph noch einmal angeklickt wird, löst er sich. Er verschwindet in der Gegenstandsliste und es geht weiter zum Metallwarenhandel. Hier wird das Brecheisen und das Kabel eingesackt. Das Nitroglyzerin aus dem Schrank und das Kabel ergeben eine Bombe. Diese wird im Kino abgelegt. Wieder aus dem Kino raus, sollte der Telegraph benutzt werden. Ergebnis: Das Kino wird gesprengt!

Als nächstes werden die Pumpe, der Schlauch und der Benzinkanister besorgt. Alle drei Gegenstände werden miteinander verbunden und werden zum Flammenwerfer. Das Benzin für die Flammen gibt's im Auto. Im zerstörten Kino geht es ab in das freigelegte Loch, wo fünf Mumien das Lebenslicht ausgebrannt wird. Die Obermumie wird mit einigen Flammenstößen bearbeitet und wenn sie das Zeitliche gesegnet hat, ist die erste Aufgabe gelöst. Man verwandelt sich in Charlie.

Als Charlie geht man gleich als erstes zum Waffenshop, wo im aufgebrocheneSchrank die Patronenform mitgeht. Aus der Waffenkiste wandert eine Pistole in das Inventory, und ab geht es zum riesigen Schloß. Dort müssen zwei Schmuckgegenstände gefunden werden und danach der Tresor geöffnet werden. Die Codenummer lautet: 28113. Zuvor muß aber noch die Fledermaus ihr Leben aushauchen.

Einen Volltreffer landet man, wenn der Bildschirm ganz schwarz ist. Ist das geschafft, wechselt der Schlüssel aus dem Tresor seinen Besitzer. Nun wird das Schloß verlassen und das nächste Ziel ist die Bank, wo man mit dem Schlüssel ins Schließfach kann. Den Schlüssel liegen lassen und schnell zum Metallwarenladen eilen. Dort den Metallschmuck zusammen mit der Patronenform im Ofen benutzen. Nach kurzer Wartezeit wandert die silberne Patrone in die Pistole. Als nächstes benötigt man eine Schaufel und stochert zwischen den Grabsteinen herum. Das gefundene Wolfskraut erledigt die Werwölfe im Wald und läßt den Oberwerwolf für einige Zeit erstarren. Mit dem Revolver jagt man dem Oberwerwolf die silberne Kugel mitten durchs Herz und verwandelt sich in Van Halen. Eine weitere Spielstufe ist geschafft!

Van Halen geht nun zur Schreinerei und nimmt die Axt. Mit ihr wird sechsmal auf den Holzstapel geschlagen. Ergebnis: sechs Holzpflöcke in der Gegenstandsliste. Nun fünf davon mit dem Messer bearbeiten und Bolzen herstellen. Als nächster Schritt zu Charlie gehen und sich die Schaufel geben lassen. Beim Friseur gibt es ein leere Flasche, die in der Kirche mit Weihwasser gefüllt wird. Nun noch schnell das Kreuz und den Schlüssel aus dem Schrank geschnappt. Nun muß man nur noch die Vampire finden und vier von ihnen töten. Danach wird der Obervampir mit dem Weihwasser bespritzt und mit dem Pflock getötet. Er wird mitten durchs Herz getrieben. Das Kreuz schützt ebenfalls vor dem Obervampir. Nach dessenTod begeben sich alle drei befreiten Figuren an den Start.

Van Halen muß die Schaufel hergeben und Sharon die Brechstange. Mit Susan geht es nun zur Bank, wo im Schließfach das Ankh eingesackt wird. Auf dem Friedhof findet man beim Graben ein wenig geweihte Erde. Mit Sharon können die Zombies abgelenkt werden und Susan gelangt ohne Schwierigkeiten zur Kirche. Die verschlossene Tür ist schnell mit dem Brecheisen geöffnet. Unter dem Schutz des Ankh tötet nun Susna den Oberzombie. Die Überreste werden mit der geweihten Erde desinfiziert. Am Spielstart trifft man Charlie und Van Halen. Sharon ist leider tot

Das Spiel ist aber gelöst.

Mafia-Game

Folgende Abkürzungen gelten in der Gesamt-Auflösung:
1=Übersicht
2=durch die Stadt gehen
3=Bandenkrieg
4=nächster Spieler

Beim Start "2" drücken und schon ist man mitten in der Stadt. Dann geht's in die Nähe des Bahnhofes. 36 Monate habt Ihr Zeit, Euer Unwesen in der Stadt treiben. Diejenigen, die weniger als 30 Intelligenz- und Brutalitätspunkte haben, können eine Pistole bekommen. Aber die anderen, die zwischen 30 und 40 Punkte haben, können sich ein Gewehr kaufen. Aber die, die mehr als 40 Punkte haben, können eine Maschinenpistole erwerben (8000 $). Am Anfang habt hat man nicht soviel Geld und muß es erst eintreiben. Ihr könnt z.B. als Taschendieb stehlen. Wer schon den Steckbrief für "kleinen Fisch" hat, überfällt ganz einfach eine Bank. Es geht also in die Bank und zu Punkt 2. Nach einer kurzen Pause erscheint ein Tresor mit 3 Ziffern. Diese kann man mit den Funktionstasten steuern. Wenn man auf eine Taste drückt, erhöht sich die Zahl und es kommt ein Ton. Es kommt immer der gleiche Ton, nur einer ist höher. Dieser ist der richtige. Wenn man es nicht schafft, dann kämpft Ihr mit der Polizei. Geld gibt's



Tief im Erdreich gibts noch Ölreserven

auch in der Bahnhofskneipe. Kauft dort Alkohol mit Punkt 1, dann geht's zum nächsten "P", dort wählt man auch Punkt 1. Dort kann der Fusel verkauft werden. Der Alkohol ist aber verboten. Einfach raus und wieder rein. Falls man doch geschnappt wird, an einen Anwalt mit "J" wenden. Nie mehr als 2000 $ für einen Anwalt investieren. Im Gefängnis kann man von einem Mitspieler befreit werden.

Dann geht's zur Polizeistation und dann den Punkt "Inhaftierenden Gangster befreien" und die Wachen bestechen. Jetzt ist der Mitspieler frei. Der Befreite muß als Dank etwas Geld zahlen. Dann geht's zurück zum Bahnhof, dort den Punkt "4". Hier gibt's einen Job, für den es Geld gibt.

Beispiele für gute Gangster zum Anmieten:
Ma Baker
Jack der Trickser
Mister X
Pistolen Henry
Fred Clever

Manche sind schon bewaffnet. Die keine Waffe haben, können ausgerüstet werden. Jeder Spieler kann bis zu zehn gemeine Gangster haben. Überfälle lohnen sich immer. Dazu geht's wieder runter in die Nähe der Polizeistation. Dort befinden sich zwei Tante-Emma-Läden. In den rechten Laden gehen und "3" drücken. Jetzt ist der andere Laden dran. Hier aber "1" wählen. Alles andere ist gleich. Es geht immer so weiter.



Oil Imperium

Wer sich außerhalb des Spiels die Musik anhören will, der muß die erste Seite der Diskette einlegen und folgendes Programm eingeben:

```
10 IFG=0 THEN G=1:
LOAD"504",8,1
20 IFG=1 THEN G=2:
LOAD"X",8,1
30 SYS 3200
```

Für X muß eine Zahl, bzw. ein Buchstabe aus der folgenden Tabelle eingesetzt werden

Sound	X-Wert
Reline-Intro	529
Titel Sound	1
Bohren	505
Feuer	507
Pipeling	506

In der Region Mittelamerika brennen sehr oft die Quellen. Wenn man aber gut löschen kann, eignet sie sich gut als erste Region zum Bohren.

In der Region Südamerika versiegen die Quellen sehr oft und in der Golfregion gibt es viele Tankkatastrophen. Die Region Indonesien ist am wenigsten anfällig für Katastrophen.

Operation Hongkong

Hier der Lösungsweg zum Adventure "Operation Hong Kong":

Als erstes geht man viermal nach Osten. Danach einmal nach Norden und sagt "Norwin". Nun geht man einmal nach Süden und zweimal nach Westen und nocheinmal nach dem Norden.

Jetzt bestellt man sich ein Essen, von dem man betäubt wird. Dann landet man in einen Raum, wo man das Kopfkissen mit Stacheldraht zerstechen muß. Nun findest Du dort einen Schlüssel, den Du in die Tür stecken mußt.Dann gehst Du je einmal nach Osten, Süden und Westen. Im Bad findest Du Föhn und Nagelschere, die Du mitnehmen solltest. Jetzt gehst Du nach Osten, und durchsuchst den Bürotisch. Darin findest Du Diktiergerät und Büroklammer. Die Büroklammer mußt Du biegen, damit Du die Schublade öffnen kannst. Öffne sie und Du findest eine Diskette. Jetzt gehst Du nach Norden. Nun tippst du die Zahlen 3, 4, 4, 7, 7, 1 ein.

Geh nach Osten und töte den Gangster mit dem Stacheldraht. Dann drücke die gelbe und grüne Taste. Nun geh zweimal nach Westen.

Werfe nun den Nachtschrank durchs Fenster und gehe hinein. Nimm das Seil, zerschneide den Stacheldraht mit der Nagelschere und gehe nach Osten. Dort befestigst Du das Seil an der Stange und kletterst hinunter. Nun bist Du in der Raumstation. Starte jetzt das Diktiergerät. Nachdem sich die Tür geöffnet hat gehst Du nach Westen. Öffne den Kühlschrank und starte den Föhn. Nun nimmst Du dieNahrungstuben und ißt sie. Danach gehst Du je einmal nach Osten und Süden. Jetzt nimmst Du die Jacke, wo eine Pistole drin ist. Dann geh nach Westen und stecke die Diskette in den Diskettenschacht. Jetzt startet dein Raumschiff. Nachdem du viermal "warte" eingegeben hast, ist Dein Raumschiff gelandet. Die Tür öffnet sich dann, wenn Du noch einmal, "warte" eingegeben hast. Jetzt kannst Du nach Süden, wo du den Gangster erschießen mußt. Nach Süden geht's weiter. Nimm den Brief, den Whisky und den Zündschlüssel. Nun gehst Du nach Süden zum Jeep. Im Jeep steckst Du den Zündschlüssel ein und bemerkst, daß Du kein Benzin hast. Darum gehst Du nach Norden und tauschst den Whisky gegen Benzin um. Geh nun zurück und tanke. Dann drehst Du den Zündschlüssel um und fährst los. Du wirst beim Flugplatz ankommen. Steig ins Flugzeug und Du wirst wieder in Hongkong ankommen. Geh nun zum Medom-Wolkenkratzer und lese den Brief. Frage nun nach dem Herrn von dem Brief die Rede ist. Wenn die Empfangsdame Dich zu ihm gelassen hat, bekommst Du einen Umschlag. Dein Auftrag ist fast erfüllt. Du mußt jetzt nur noch zweimal nach Süden und zweimal nach Osten und einmal nach dem Norden in die Suo-Mao-Press. Dort gibst Du den Umschlag dem Reporter und dein Auftrag ist erfüllt. Gehe jetzt je einmal nach Süden und Westen, betrete das Boot und genieße deine Ferien in Hongkong.

Perplex

Hier die Levelcodes zum Spiel "Perplex".

Level	Code
00	ILLDICO
01	ELEKTRA
02	EILA
03	LUISA
04	MARIJKE
05	SUSANNE
06	MICHELE
07	ROBERTA
08	PATRZIA
09	ANGELIKA
10	ALMA
11	NADINE
12	TIZIANA
13	MANUELA
14	ASLA
15	GALITI
16	NICOLE
17	KERSTIN
18	BRITTA
19	GABY
20	INGE
21	DAHLIA
22	FRANZINE
23	MONIKA
24	CHRIST
25	JANE
26	MONA
27	LISA
28	PRINCESS
29	AMY
30	MANDY
31	VANESSA
32	SIBILLE
33	MAJA



34	GRISELA
35	PARADISE
36	PHYTON
37	SINHEAD
38	ENYA
39	SIMPSON
40	PACMAN
41	RECALL
42	PREDATOR
43	BIANCA
44	FOY
45	ARTHUR
46	DENT
47	DONT
48	PANIC
49	SALT
50	PEPA
51	AUTUMN
52	LAMM
53	SPALLEK
54	JALOUSIE
55	PICTURE
56	TWENTY
57	SIXTY
58	YUCCA
59	ASM
60	LIQEUR
61	HANNOVER
62	ARNOLD
63	JULIANE



Monster, Untote und andere Creaturen warten in "Pool of Radience"

Pool of Radience

In den Kovel Mansion gibt es viele Schätze, hier einige Standpunkte:

3,3	Magische Waffen und 3 Diebe
8,14	Jurnal Eintragungen
5,14	Karte des NW Schloßes
4,5	Karte des NE Schloßes
3,13	Schriftrollen
6,7	Tisch mit Kästen
10,10	Waffen, Zubehör
13,10	Drei Vitrinen
14,14	Zubehör
10,12	Jurnal Eintragungen
6,4	Zwei Diebe

Die Untoten im Graveyard:

6,4	Skelette
5,6	Skelett Arme
7,6	Giant Skelett
7,8	Looking du. findest ein Kasten
0,15	Spectre des Skellete herstellt
4,10	Spectre des Zombies herstellt
10,15	Zombies
9,15	Juju Zombie (Waffen)
9,11	Mumien
15,6	Wichte
15,8	Wraith (Waffen)
10,7	Spectre des Wichte herstellt
12,2	Gruft des Vampiers
10,12	Spectre
8,3	Daed Knight (Waffen)

Wenn man die drei Kämpfe in den Kobold-Höhlen schafft und in die königlichen Gemächer vorgedrungen ist, mußt du die Wachen besiegen und durch eine am nächsten rechten Tür gehen, sonst mußt du noch einmal gegen den König kämpfen.

Wenn man das erste Mal in der Pyramide ist und nicht mehr rauskommt, kann man einmal zu einen Priester gehen und der zeigt ein Loch in der Wand wo man raus gelangt.

Wenn man im Freibeutercamp (2,11) ist, zuerst einen Paß für den Kapitän kaufen, dann nach 7,10 gehen und den Wachen den Pass zeigen, dann den Kapitän töten und zu den Gefangenden gehen. Dann den Kaufmann überzeugen, daß der Junge nicht von Bedeutung sei und ins Gefangenenhaus einbrechen um den Jungen zu befreien.

Im Zhentill Keep nur mit einer Wache schlafen gehen. Wenn einem beim Podal Plaza Monster begegnen, immer "Parlay" und "Sly" einschalten.

In der Bibliothek durch die Räume mit "Search" rennen.

Man kann sich schnell magische Waffen und Gegenstände besorgen, indem man sich in der Trainingshalle zwei NPC`s besorgt und sie bei einen Kampf tötet, dadurch bekommt man Erfahrungspunkte.

Man kann sich in den Slums eine "Wand der magischen Raketen" besorgen, indem man den Zauberer tötet, der einem sagt, wie man die magische Flasche holt.

EINIGE DATEN:

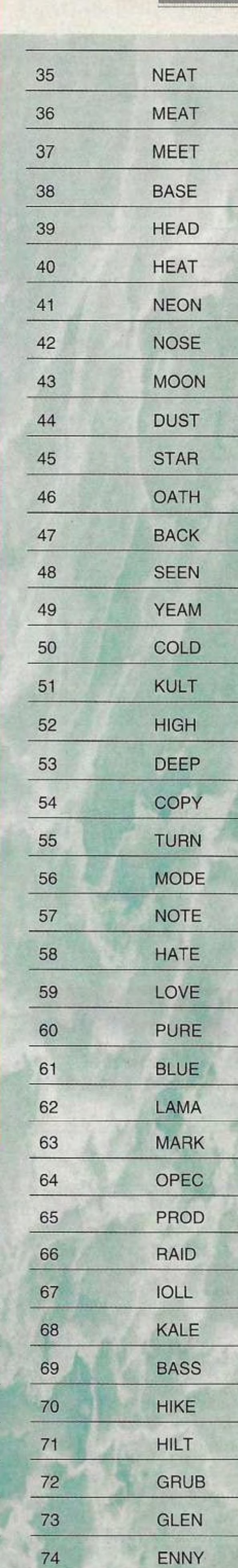
Outdoors:	
11,11	Nordmadenkamp
6,16	Kobold Höhlen
11,8	Zauberschloß mit Lizardmen
11,9	Höhle mit Silberdrachen
12,31	Camp der Freibeuter
6,29	Schiff

Soal Keep:	
2,12	Skorpione
8,5	Tempel
15,2	Nach Norden durch eine Mauer gehen
12,0	Waffen
Zenthil Keep:	
5,14	Mauer die man über klettern kann

RA

Hier eine Liste aller Level-Codes zum Denkspiel "Curse of Ra".

Level	Code
1	LAMA
2	COIN
3	RAIN
4	BEST
5	DISK
6	FEAR
7	LOCK
8	LUCK
9	KNOW
10	SONY
11	FROG
12	FULL
13	BULL
14	FLOW
15	EVEN
16	CUBE
17	NEXT
18	YEAR
19	ANTI
20	ARTS
21	DATE
22	ONLY
23	MUCH
24	PLAY
25	RAIN
26	LATE
27	WORK
28	WELL
29	COME
30	DEAN
31	DEBT
32	EDAM
33	ELAN
34	NEED



Level	Code
35	NEAT
36	MEAT
37	MEET
38	BASE
39	HEAD
40	HEAT
41	NEON
42	NOSE
43	MOON
44	DUST
45	STAR
46	OATH
47	BACK
48	SEEN
49	YEAM
50	COLD
51	KULT
52	HIGH
53	DEEP
54	COPY
55	TURN
56	MODE
57	NOTE
58	HATE
59	LOVE
60	PURE
61	BLUE
62	LAMA
63	MARK
64	OPEC
65	PROD
66	RAID
67	IOLL
68	KALE
69	BASS
70	HIKE
71	HILT
72	GRUB
73	GLEN
74	ENNY
75	DRIP
76	DRUB

77	CLOG
78	BARK
79	ARMY
80	LAST
81	LAZY
82	SKIT
83	SLAT
84	TALE
85	TIRE
86	YOGA
87	ZEBU
88	UNDO
89	TUNE
90	TICK
91	ARAB
92	TACT
93	SWAT
94	RUIN
95	RULE
96	ROTA
97	RELY
98	PLOY
99	PEAT
100	MOPE

Robox

Für alle Robox-Fans, die festsitzen, hier der komplette Lösungsweg.

Wohnung

N, nimm Mantel, S, S, nimm Schlüsselbund, schau Gestell, nimm Handschuhe, O, öffne Schrank, nimm alles, trage Handschuhe, öffne Ofen, nimm Hamburger, N, schau Nische, nimm alles, S, W, S, öffne Tür mit Schlüssel, S, S, N, N, Schalter ein, R, öffne Truhe mit Schlüssel, nimm Buch, H, Video ein, schau Video, F3, F3, F3, 3, warte, nimm alles, S

Raumschiff

H, Frage Passagier, gib Whisky, S, öffne Kasten, nimm alles, N, W, schau Computer, schau Modulschacht. nimm alles, O, N, R, nimm Anzug, öffne Tür mit Laser, N, nimm alles, F7, H, nimm Anleitung, R, S, H, töte Steward, benütze Säure, SO, O, N, öffne Tür, A, trage Anzug, W, schau Kojen, nimm Karte, N, gib Modul, S, O, S, S, töte Steward mit Maschinenschlüssel, R, W, lese Anleitung, schliesse Tür, benutze Karte, "CODE", Kopf ein, schau Schaltpult, warte, benutze Hebel

Mirlandis

O, schau Sand, schau Android, nimm alles, gib Robbi Plakette, gib Robbi Batterie, gib Robbi Kanone, O, R, S, N, R, tauchen, H, S, nimm Krug, füll Krug, N, H, SW, W, nimm Hanf, O, S, S, S, schau Skelett, nimm Knochen, S, S, SW, rede Robbi, rede Mirlander, gib Buch, H, NO, S, O, O, O, mache Schaufel, rede Robbi, grabe, NO, SW, S, S, benutze Stift, N, N, schau Tempel, benutze Kugel, N, nimm alles, S, NO, rede Robbi, N, benutze Ketchup, O, schiebe Block, R, grabe, nimm Spiegel, H, W, W, W, SW, S, S, be nutze Stift, 1, F3, 1, W, W, benutze Spiegel, schau Kasten, nimm Sicherung, R, schau Zellen [Nummer merken], benütze Fernsteuerung, Nummer eingeben, SW, NO, O, rede Robbi, N

Raumstadt

Die Lösung hier, ohne Berücksichtigung der Roboterpatroulien!

N, H, NO, nimm alles, Radar ein, SW, NW, öffne Kästchen mit Entmagnetisierer, untersuche Kästchen, nimm Brille, NW, untersuche Androiden, nimm alles, SO, trage Brille, öffne Schleuse, zerstöre Kabel, B, öffne Schleuse, N, werfe Maschinenschlüssel, N, drücke Sensor, S, öffne Tresor, untersuche Tresor, F3, nimm alles, schliesse Tresor, SO, SW, SW, NO, NO, NM, öffne Tür, NW, trage Anzug, S, untersuche Transporter, hinein, schließe Container, untersuche Container, nimm Phaser, warte, öffne Container mit Schraubenzieher, S, klettere auf Leiter, mache Duplikat an Kamera, R, SO, nimm Zettel, SW, schiebe Metallplatte, drücke Knopf, öffne Schalttafel mit Schraubenzieher, lese Zettel, ziehe Knopf, NW, O, zerstöre Computer mit Phaser, hinein, verbinde Blau mit Gelb, verbinde Grün und Rot, N, verbinde Schwarz und Weiß

Tip:Nie den Raum verlassen wenn das Radargerät gelb blinkt,sondern warten bis rot blinkt. So kann man den Raum in jede Richtung verlassen.

Samurai Warrior

Wer bei diesem Spiel unendliche Leben bekommen will, muß einfach am Anfang des Spiels die F-Taste drücken, bis der Rand dunkel wird.

Schwert und Magie

Nach dem ersten Kampf gegen zwei Orks sollte man das Kurzschwert nehmen, weil es von drei Schwertern die größte Wirkung hat. Wenn die sechs Männer kommen, sollte man auf sie warten und mit ihnen reden. Auf keinen Fall angreifen!

Nach einem weiteren Kampf kommt man in den Eingang des Waldes. Der Ausgang wird gefunden, indem man, rechts-links-rechts-rechts-rechts-links geht. Am Fluß kann man einen Intelligenztest machen. Schlägt er fehl, betrachte man sich seine Eigenschaftswerte. Ist man geschickter als stark, dann sollte man die Raupe nehmen. Ansonsten könnt Ihr mit Hangeln den Fluß überqueren.

Nachdem Ihr die Pflanze vom anderen Ufer in Euren Besitz gebracht habt, folgt ein Kampf. Danach stößt man auf eine Weggabelung. Hier geht man nach rechts. Als nächstes begegnet man einer Hexe, sie sollte man höflich anreden. Auf der Frage, was man mit der Pflanze vorhat, sollte man die Antwort 2 geben. Zum Schluß muß noch eine Charmeprüfung abgelegt werden. Besteht man sie, regneriert die Hexe Euren Spielcharakter, die gesamte Vitalität. Ansonsten passiert nichts.

Hat man weniger als seine Lebenskraft übrig, sollte man den Heiltrank schlucken. Man kann übrigens auch die Pflanze testen, wenn zuvor der Hexe kein Glauben geschenkt wurde, dabei Vorsicht, man darf nicht am Messer lecken.

Nach dem Test wählt man die Entscheidung 1. Bevor man den Waldschrat erreicht hat, erfolgt noch ein weiteres heftiges Stelldichein mit übelsamen Wesen. Dem Schrat hält man schließlich die Nummer 2 als Entscheidung entgegen. Nach einigen Prüfungen kann man die Schrapnellbüchse beschäftigen. Spätestens jetzt sollte man den Heiltrank zu sich nehmen. Am besten verteidigt man sich gegen die Büsche mit der dritten Möglichkeit. Man muß dazu rund sieben Vitalpunkte besitzen. Hat man die Samorie ergattert, kann man ruhig ein Blatt davon abreißen. Es regeneriert die Vitalpunkte. Gegen Räuber muß man auf jeden Fall gewaltsam vorgehen.

Schwert und Magie 2

Nach einen fürchterlichen Sandsturm gehen der Karawane die gesamten Wasservorräte verloren. Nach langer Suche erreichten sie endlich den rettenden Tempel. Hier befindet sich in der rechten Feuerschale ein Schlüssel und in linken die Lösung für das Löwen-Rätsel.

Um in die Götterhalle zu kommen, solltet Ihr folgenden Weg einschlagen: W-N-N-O-O-N-N-W-N. Nun können die Kammern geöffnet werden. In diesen sind Steinscheiben versteckt, die man aufnehmen sollte. Bei näherer Betrachtung fällt auf, daß auf den Scheiben kleine Bilder gemalt wurden. Diese Zeichnungen müssen nun den richtigen Göttern zugeordnet werden:

Wasserwellen	zu POSEIDON
Herz	zu APHRODITE
Schwert	zu MARS
Totenschädel	zu PLUTO
Heilende Hand	zu APOLLON
Weinbecher	zu BACCUS
Schützende Hand	zu LAVENA
Elexierfläschchen	zu AESALUR

Wenn eine falsche Scheibe in den Vorsprung geschoben wird, so kann das böse Folgen haben.

Das Feuer in der Mitte des Saals erlischt jetzt, und sie



Grins nicht so, Du doofer Knochenschädel

können hineinspringen. Der Priester ist der Meinung, daß sie ein Gott sind. Es geht nun in die Todeskammer, in der verschiedene Hebel bewegt werden müssen.

1 2 3 4 5 6 7 8 9
2 1 2 1 1 2 1 1 2
1-oben
2-unten

Mit "0" wird die Tür aktiviert. Das Ziel ist greifbar nahe. Es müssen nur noch sechs Fledermäuse erledigt werden, und das lebenswichtige Wasser ist zum Greifen nah.

Secret of the Silver Blades

Die Party besteht am besten aus sechs Menschen, wobei die Magier- und Clericer-Charaktere auf Fischer und Rangerbasis stehen sollten. Mit "Human Change Class" ändere man den Grundcharakter nun auf Magier bzw. Clericer. Die geänderten Charaktere beginnen im ersten Level. Man darf also keine große Schlachten schlagen, da die Sprüche erst noch gelernt werden müssen. Ab Level 8 bzw. Level 9 wird der Zweitcharakter angezeigt, von jetzt an kann der Magier wie ein Fischer ausgerüstet werden, wobei er weitere Sprüche lernen kann.

Nun zum "Well of knowledge": Wenn man den Well betritt, gibt er einen etliche Antworten für spätere Rätsel mit auf dem Weg. In den Antworten findet man auch die Lösung, wo man die Stabteile findet. Vorrausetzung ist natürlich, daß man dem Well die verlangenden Edelsteine gibt.

Es ist noch ein dritter roter Drache, außer Well, im "Red Dragon Lair" vorhanden. Dazu verläßt man die Stadt durch das Tor im Osten, geht nach Norden und hält sich östlich. Weiter geht es an einer verlassenden Mine vorbei in östliche Richtung. Nun geht's eine Zeitlang nach Norden. Wenn Ihr Euch jetzt westlich haltet, ist der Drache eigentlich nicht zu verfehlen.

Sim City

Wer beim Städteplanen noch einige Probelme hat, findet hier sicher Hilfe. Auf der ersten Karte sieht, man das Gebiet, welches bebaut werden kann. Bei Nichtgefallen sucht man im Terrian-Menü. Jetzt kann man bestimmen, ob große oder kleine Baumgruppen entstehen sollen und ob an einen schmalen oder kleinen Fluß gebaut wird. Wenn ich ein schönes Gebiet gefunden habe, kann man durch Drücken des Feuerknopfes in verschiedene Ausschnitte des Gebietes schauen. Beim Loslassen erscheint wieder die große Karte.

Jetzt kann ich anfangen, das Gebiet für Straßen und Gebäude mit dem Bulldozer zu planieren. Möglichst den Wald schonen. Zuerst muß ein Elektritätswerk entstehen. Da nun schon die Hälfte meines Geldes verbraucht ist, muß ich äußerst sparsam sein und so schnell wie möglich gewinnbringende Bewohner anlocken. Am günstigsten ist es, wenn Wohngebiete am Wasser angebaut werden. Nicht vergessen den Strom anzuschließen! Jetzt ein wenig Abstand von den Häusern, Industrie und Handel ansiedeln. Auch sie mit müssen mit Strom versorgt werden.

Gute Verkehrsverbindungen machen sich bezahlt. Immer doppelt so viel wie Wohn-, Industrie- und Handelsanlagen. Jetzt ist es Zeit, für das Wohlbefinden der Bevölkerung zu bauen. Parks und künstliche Wasserstraßen leisten hier viel. Vergessen Sie aber nicht Ihren Geldbeutel rechts unten in der Ecke zu beachten. Wenn sich nun die ersten Häuser zeigen, haben Sie schon Erfolg.

Wenn über Ihrer Tätigkeitsliste "Taxes Collected" erscheint, haben Sie Ihre Steuern eingenommen. Jetzt können Sie Ihre kleine Stadt erweitern.

Langsam wird es dunkel in der Stadt. Gehen Sie zurück ins "Übersichts-Display Menü" und von dort auf das Disketten-Symbol und klicken Sie es an. Drücken Sie auf "SAVE" und tippen Sie den Namen Ihrer Stadt ein. Danach drücken Sie die RETURN-Taste und Ihr Spiel wird gespeichert.

Für Übersichten können Sie im "Map-Screen" die verschiedenen Zeichen auswählen. Wenn Ihre Stadt schon etwas größer ist und Sie gute Einnahmen haben, können Sie schon planen, wo Sie eventuell einen Seehafen oder Flughafen anlegen wollen. Das hilft aber nur bei viel Industrie.

Sie werden sicher bemerkt haben, daß auf manchen Straßen der Verkehr überzuquellen droht. Es macht sich bezahlt, wenn Sie anfangs locker genug gebaut haben, da Sie die Straßen an den Stauungen verbreitern können. Auf zweispurigen Straßen gibt es keine Staus mehr. Jetzt haben Sie Ihre Traumstadt.

Wem mehr Action gefällt, kann im "Disaster-Menü" Naturkatastrophen über seine Stadt rollen lassen. Dann kommt man kann schön ins Schwitzen: Feuer zu löschen, die Stromversorgung aufrechtzuerhalten, und aufpassen, daß die Stadt nicht in Schutt und Asche versinkt. Sie können auch Erdbeben, Toronados, Monster und Feuer auf Ihre Stadt niederrasseln lassen, oder auch alles gleichzeitig.

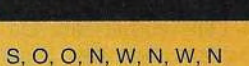
Soul Crystal

Hier die Lösung zum Adventure "Soul Crystal" von Starbyte.

W, N
betrachte Tresen
drücke Klingel
drücke Klingel
drücke Klingel
sprich mit Portier
nimm Zimmerschlüssel
W
entriegle die Zimmertür mit Zimmerschlüßel
Öffne Zimmertür
S
betrachte Stuhl

nimm Badehose
N, O, N
sprich mit Einwohner
S, S, O, O, N
verliere Jeans
verliere Turnschuhe
verliere T-Shirt
verliere Zimmerschlüssel
wende Badehose auf Dave an
N, W, N, N, O, N
hilf Einhorn
nimm Kristallkugel
W, W, S, W
sprich mit Orkkind
gib Kristallkugel an Orkkind
betrachte Tisch
warte, warte
nimm Pfeife
N, O, N, W, W
wende Tür auf Dave an
sprich mit Myglor
wende Messer auf Dave an
wende Blut auf Vertrag an
gib Messer an Myglor
gib Vertrag an Myglor
S
wende Dave auf Bett an N
sprich mit Myglor
wende Fellstiefel auf Dave an
wende Hose auf Dave an
wende Baumwollhemd auf Dave an
nimm Elexier
öffne Haustür
N, O, O, O
wende Pfeife auf Bienenstock an
betrachte Bienenstock

nimm Honig
W, N
wende Honig auf Fellstiefel an
N, W, N
nimm Silbermünzen
S, O, S, S, O, N, W
gib Silbermünzen an Verkäufer
W, N
betritt Hundeschlitten
N, W
wende Elexier auf Dave an
N
sprich mit Firon
sprich mit Firon
sprich mit Firon
betritt Hundeschlitten
S
verlaß Hundeschlitten
S, O, O, S, O, N, N, O, N
nimm Rattengift
N
nimm Kurzschwert
S, W
entriegle Friedhofstor mit Eisschlüssel
öffne Friedhofstor
N, N, runter
betrachte Grabplatte
hoch
wende Kurzschwert auf Weihwasser an
sprich Gebet
sprich mit Jack
S, S, O, S, W, W, N, W
nimm Schaufel
grabe
nimm Schädel
wende Kurzschwert anuf Silber an



[In Zargons Studierz

S, O, O, N, W, N, W, N
öffne Sarg
wende Schädel auf Skelette an
sprich mit König
sprich mit König
sprich mit Köni
S
zerstöre Werwolf
O, S, O, S, W, S, S, W, W, S, S
wende Zauberspruch auf Westtür an
öffne Westtür
W
betrachte Schreibtisch
betrachte Schublade
nimm Laborschlüssel
O, N
bewege Kamin

W, runter
betrachte Bett
nimm Amulett
O
öffne Labortür
N
zerstöre Reagenzien
S
verriegle Labortür mit Laborschlüssel
hoch, N, O, O, O
wende Amulett auf Dave an
N
verliere Amulett
N, N
betritt Boot
N, N
verlasse Boot
N, W



Schwarze Magie interessiete mich schon immer...

nimm Ziegelstein

O, N

betrachte Fallgitter

wende Ziegelstein auf Plattform an

öffne Fallgitter

N, W

nimm Torschlüßel

O

entriegle Portaltor mit Torschlüßel

öffne Portaltor

N, N, N, W runter, N

betrachte Tür

ziehe an Türklinke

N, W

betrachte Bett

betrachte Bettbezug

nimm Ledersäckchen

betrachte Zettel

O, O

wende Codenummer auf Tresor an

öffne Tresor

betrachte Tresor

nimm Vertrag

W

bewege Bücherregal

N, W

wende Vertrag an Purpurfeuer an

betrachte Weihwasserbecken

wende Weihwasser auf Purpurfeuer an

O, S, S, S, hoch

betrachte Mond

N

betrachte Schreibtisch

betrachte Tagebuch

öffne Tagebuch

betrachte Tagebuch

S, runter, O, N, W

wende Rattengift auf Weißbrotscheibe an

gib Weißbrotscheibe den Ratten

W, runter

betritt Faß, N

schließe Särge

betritt Drudenfuß

zerstöre Kessel

zerstöre Kristall

nimm Zepter

W, S, S, S, hoch, O, S, S

runter, runter, N

nimm Parfüm

S, W

wende Parfüm auf Dave an

W

nimm purpurnen Mantel

wende Mantel auf Dave an

O, S, S, W

nimm Bootschlüssel

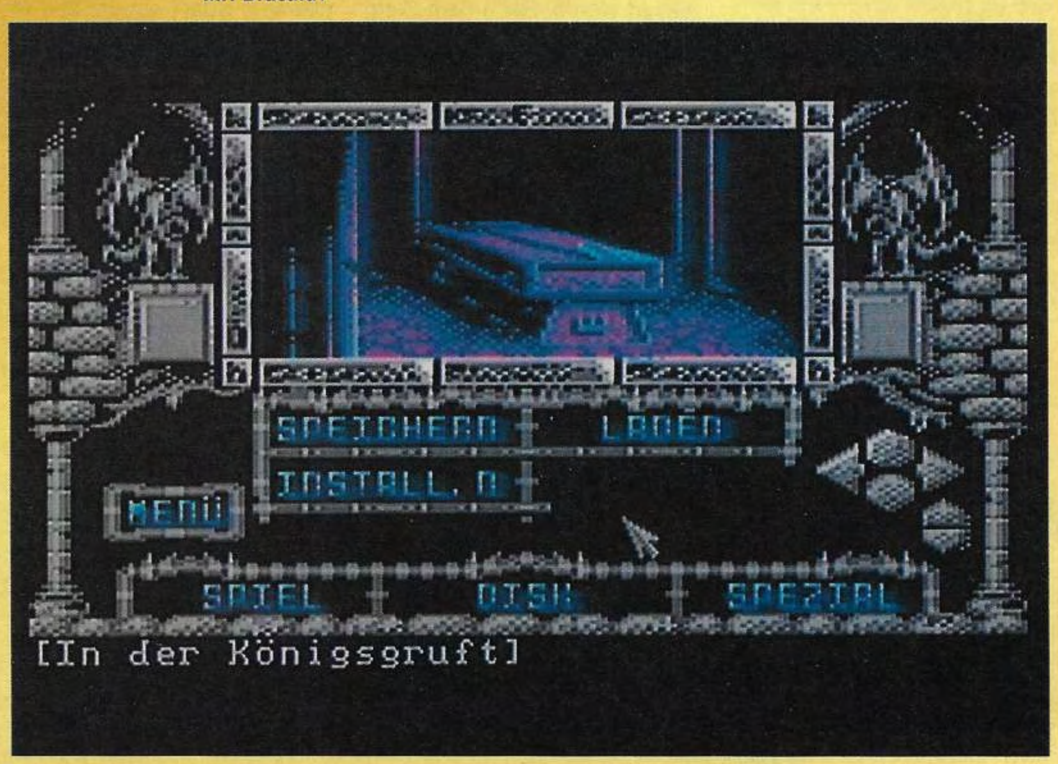
O

betritt Kahn

entriegle Kahn mit Bootsschlüssel

O

Wartet im Sarg Mr. Dracula?



verriegle Kahn mit Bootschlüssel

verlassse Kahn

S

nimm Eisenschlüssel

N

betritt Kahn

entriegle Kahn mit Bootsschlüssel

W

verlasse Kahn

N, O

betrachte Quelle

wende Wasser auf Dave an

N, hoch, hoch, N, N, W, runter, O

bewege Statute

benutze Zepter mit Slot

nimm Kay's Schlüssel

entriegle Gittertür mit Kay's Schlüssel

öffne Gittertür

S

entriegle Stahltür mit Eisenschlüssel

öffne Stahltür

O, N, hoch, O, S, S, S

Tusker

The Dessert

Ich umgehe den Höhleneingang und sammle zwischendurch alle Gegenstände ein. Das Aufheben der Munition ist etwas schwierig, doch wenn man sich auf die Kiste in der Mitte mit dem Kaktus stellt, ist es leichter.

Durch das Anstechen der großeren Kakteen kann ich meine Energie vergrößern, aber nur wenn ich schon das Messer und die Wasserflasche eingesammelt habe. Jetzt stellt man sich vor dem Kaktus und aktiviert das Messer und die Wasserflasche, sticht dann den Kaktus von ca. einem Zentimeter Abstand an. Jetzt begebe ich mich zur Höhle und halt mich danach links. Die beiden Wächter renne ich einfach um. Danach gehe ich zur Truhe und stelle mich an Ihr rechtes obere Ende. Von dort aus drehte ich den Deckel ein und nehme das Buch. Jetzt verlasse ich die Höhle und begebe mich nach rechts. Das Krokodil töte ich mit dem Messer. Doch Vorsicht vor dem schwarzen Wasser. Jetzt renne ich den Wächter um und betrete einen weiteren Raum, in dem ich die Machete und die Goldnuggets aufsammle. Nun verlasse ich das ganze Höhlensystem und schlage mit der Machete im Screen durch Buschwerk. Jetzt kann ich den Urwald betreten. Es kommen mir agressive Eingeborene entgegen, aber nur ein Affe der mich mit Kokusnüssen bewirft, macht hier Schwierigkeiten.

Ich befreie das Monster durch Bücken und Träufeln der Salzsäure auf die Kette, danach kann ich in das Dorf gehen.

The Village

Am Anfang stehe ich auf einer Grünfläche und werde plötzlich in den Boden gerammt. Wie im vorherigen Level kommen mir Wilde entgegen, aber mit ihnen reden ist das beste. Danach stehe ich vor einer Hütte und betrete sie prompt. Danach sehe ich ein Kino, wo ich brutal attackiert werde. Nach dem Sieg wende ich mich dem Händler zu, der mich aber nicht versteht und auch nichts verkaufen will, obwohl ich ihm Goldnuggets vor den Füßen legte. Ich sammle den Ast und lasse den unbezäunten Eingang unbeachtet. Dann nehme ich ein Kampf mit den plötzlich auftauchenden Totenköpfen auf (und verliere). Doch ist es mir gelungen mit letzter Energie den Schlüssel aufzunehmen. Jetzt zurück zum umzäunten Eingang und den Raum betreten, der sich als Küche entpuppt. Leider muß ich mich vor einem Kerl erwehren, denn er ist der Koch und ich das Mittagessen. Nun verlasse ich den Raum und räume ein paar Störenfriede aus dem Weg, weiche dem flammenspuckenden Steinkopf aus und schließe Tür mit dem Schlüssel auf. Als ich die Medizin einsammeln will, greift mich ein Wilder an. Ich mache sein Leiden ein Ende. Jetzt betrete ich das Maul des Steinkopfes und sammle die Steinschleuder und die Streichhölzer auf und wehre einen Angriff der ankommenden Eingeborenen. Im nächsten Screen experimentiere ich mit den Hölzern am Opfertisch herum und sacke mit einer Art Stichflammensuperexplosion in eine geheimnisvolle gläserne Kugel ein. Im darauf folgenden Screen gebe ich den Medizinmann die Medizin und der Eingeborene erwacht von den Scheintoten. Nun verlasse ich das ganz umzäunte Dorf und laufe nach rechts bis zum Fallgitter. Dort überreiche ich den linken Wilden den "Almighty Key" (den allmächtigen Schlüssel, der erscheinend alle Tore öffnet (so einen könnte ich auch für Bankschließfächer brauchen) und spaziere in den Tempel.

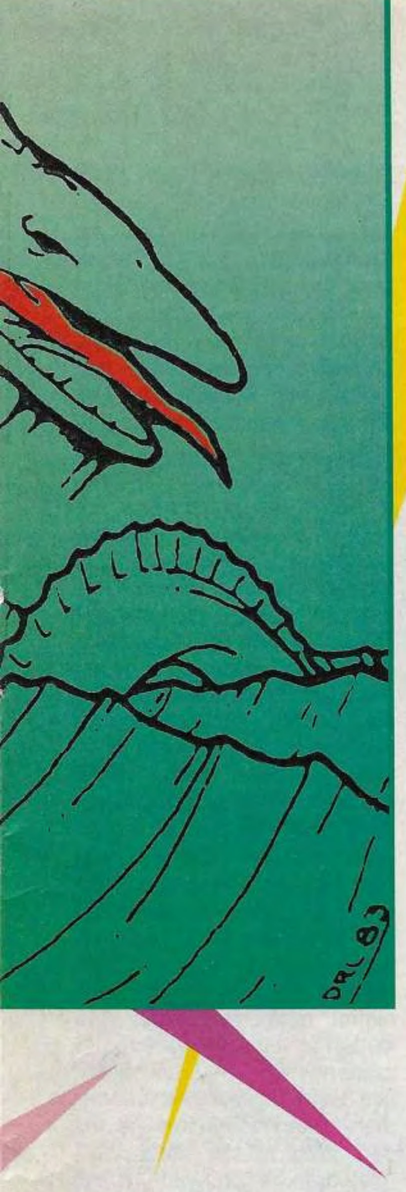
The Temple

Nach meinem Besuch im Tempel komme ich am Ende wieder in den Urwald. Da ich keinen Plan habe, laufe ich nach rechts, ramme ein paar Eingeborene aus dem Weg. Dann sammle ich ein paar goldene Eier ein bis der Flugsaurier kommt. Dann weiter nach Westen, wo mich dann eine Schlange beißt. Ich ziele mit meiner Steinschleuder auf die Schlange und treffe sie. Der Schlangenkopf zerlegt sich in seine Bestandteile und ich kann ein weiteres goldenes Ei aufsammeln. Ich ignoriere den Höhleneingang und sammle alle restlichen Eier ein, bis ich wieder vor dem Eingang stehe (Vorsicht vor den Dinos). Durch den Eingang komme ich in ein weiteres Teil des Urwaldes. Ich laufe nach links bis zu einer Röhre. Jetzt befinde ich mich vor dem Tempel, aber der Affenwärter läßt mich nicht hinein. Stattdessen greift mich ein Urgroßvater mit der Keule an. Er prügelt mich zusammen und als ich wieder erwache, ist der Affe weg. Wer jetzt eine Erfrischung braucht, der kann sich am Brunnen bedienen. Jetzt betrete ich den oben liegenden Raum und sammle goldene Äffchen auf. Jetzt zurück in den Raum wo der Brunnen ist und dann nach rechts in den oberen Raum. Dort nehme den zweiten Affen unter Verlust meines Kopfes auf. Für meine Enthauptung sorgt die antive-





Die Ultima-Welt von Lord British ist voll mit Ungeheuern Abendteuern und Schätzen



getarische Pflanze. Als ich mich jetzt an den zweiten Brunnen erfrischen möchte, breche ich zusammen, weil das Wasser vergiftet war. Wieder am zweiten Brunen angekommen, geht's nach rechts. Hammer, Meißel und Planke durch Bücken und Grapschen einsammeln. Danach nach links, die Mumie im unteren Raum austricksen, den Sarkophag mit dem Meißel aufmachen und das dritte Äffchen entführen. Jetzt zum Altar und die drei Biester in der richtigen Reihenfolge postieren.

Folgende Kombinationen wirken:

brauner Affe oben
violetter Affe mitten
gelber Affe unten

Jetzt öffnet sich eine magische Tür, ich überquere den Graben mit der Hifle der Holzplanke und lege die Goldnuggets in der linken Waagschale. Jetzt durchschreite ich die Tür und das Endbild würdigt meine gesamten Anstrengungen.

Hier noch die Modulpokes für unendliche Leben:

1. Level 35016,173
2. Level 36875,173
3. Level 64670,173

Ultima V

Nightshade" findet man um Mitternacht im tiefsten Spiritwood (Position I`J``,C`M``). "Mandrake" findet man um dieselbe Zeit im einzigen Sumpf in den Bloody Plains (D`G``,L`G``). Das sagenumworbende "Glas Sword" findet man im Gebirge Serpent Spine. Der Fundort ist nur mit dem Grapple zu erreichen (F`A``,E`A``). Diese Waffe tötet jeden Gegner mit einen Schlag und verschwindet dabei. Nach der Benutzung kann man es an der obigen Stelle wieder finden.

The Working Stone

Die Paßwörter zum Denkspiel "The Working Stone" aus dem 64'er-Magazin 8/93.

0 Level	Paßwort
1	BEACH
2	GOING
3	WAYS
4	THINKY
5	FUNNY
6	SLINE
7	GO
8	FLY
9	PASS
10	GIGAR
11	HORROR
12	WORLD
13	HELL
14	MAPPET
15	STAR
16	SHIT
17	BOTTLE
18	DIOXIN
19	HARD
20	PLAY
21	FREE
22	COOL
23	AMEN
24	OH
25	BABY
26	HOME
27	BOMB
28	CLEAR
29	JAMES
30	FREAKS
31	PIT
32	VOLLEY
33	QUIT
34	ARTIST
35	FILTER
36	MANIA
37	STERN
38	LOVE
39	NAEPL
40	NEMSIS
41	NEON
42	SNOOPY
43	GOON
44	KILL
45	PAINT
46	YEAH
47	FUCK
48	GOAL
49	KISS
50	ENDING

Zak McKracken

Immer noch Probleme, das Adventure von LucasFilm zu lösen? Hier eine komplette Befehlsliste

- öffne Schublade
- nimm Telefonrechnung
- öffne Schreibtisch
- nimm Tröte
- nimm Tapetenfetzen
- nimm Buttermesser
- öffne Schrank
- nimm Buntstiftschachtel
- benutze gelben Buntstift mit Tapetenkarte



Wird Zak das Geheimnis um die Brillen-Monster in dieser Pyramide lösen

- lies Tapetenkarte
- öffne Kühlschrank
- nimm Ei
- nimm kleinen Schlüssel
- gehe ins Schlafzimmer
- benutze Buttermesser mit Plastikkarte
- gehe ins Wohnzimmer
- benutze Netzkabel mit Steckdose
- benutze Fernbedienung
- gehe zur Tür
- öffne die Tür
- gehe zur Bäckerei
- drücke mehrmals hintereinander die Klingel
- nimm trockenes Brot

gehe zum Telephonladen

öffne Telephonladen

nimm Bewerbung

gehe zu 14 ave

öffne Tür

kauf Gitarre, Nasenbrille, Hut, Werkzeugkoffer, Golfschläger und Lotto

gehe zum Haarsalon

öffne Werkzeugkoffer

benutze Haarnadelschild mit Drahtschere

benutze Bewerbung mit gelben Buntstift

gehe zu 13 ave

benutze kleinen Schlüssel mit Briefkasten

benutze Bewerbung mit Briefkasten

ziehe Hut an

ziehe Nasenbrille auf

gehe zur Telephonfirma

öffne die Tür

gehe zur Thekentür

öffne Thekentür

benutze Computerterminal

öffne Tür

drücke Schalter

lese Karte

öffne Schrank

gehe zu Bus

benutze CashCard mit Cash-Card-leser

gib CashCard zu Anhänger

benutze Ticketautomat

fliege nach Seattle

gib Erdnüsse zu zweiköpfigem Eichhörnchen

benutze Golfschläger mit losen Dreck

gehe zu Eingang

benutze Golfschläger mit zweiköpfigem Eichhörnchen

nimm Eichhörnchennest

gehe zu Baum

nimm Ast

gehe zum Flughafen

benutze Ticketautomat

fliege nach Kinghasa

gib Golfschläger zu Shamanen

fliege nach Katmandu

gib Buch dem Wächter

lese Fotos

gib CashCard zu Yak

fliege nach Miami

benutze Toilettenpapier im Flugzeug

nimm Toilletenpapier

gib Buch dem Penner in Miami

benutze Whisky

fliege nach San Francisco

gehe zu 14 Ave.

öffne Tür

dann bekommt man Geld oder eine Niete fürs Lotto

gehe zu Zacks Wohnung

benutze Sushi im Glas mit Spüle

ziehe an Goldfischglas

ziehe an Taucheranzug

gehe ins Schlafzimmer

ziehe Teppichkante

benutze lose Bretter mit Schraubenschlüssel

Das Zauberschloß

Für alle Leute, die im Zauberschloß festhängen.

nimm Ring, dreh Ring, W, S, nimm Speer, N, O, N, N, O, O, nimm Fachtel, H, S, nimm Schlüssel, N, R, W, S, O, verjage Wache, verliere Fackel, nimm Buch, lese Buch, nimm Fackel, W, N, W, S, S, O, verjage Wache, nimm Truhe, S, verliere Truhe, verliere Schlüssel, nimm Schild, W, nimm Tarnkappe, H, N, benutze Tarn kappe, O, nimm Speer, O, S, drücke Knopf, W, nimm Handschuh, O, N, W, verliere Schild, W, verjage Wache, S, R, O, N, W, N, N, W, nimm Gift, O, S, S, O, S, nimm Truhe, W, H, N, O, N, verliere Truhe, N, W, verliere Gift, W, Simsalakadabra-adrakabum, nimm Krone, O, O, S, W, S, R, O, verliere Schild, nimm Schlüssel,öffne Tür, S .

Zorro

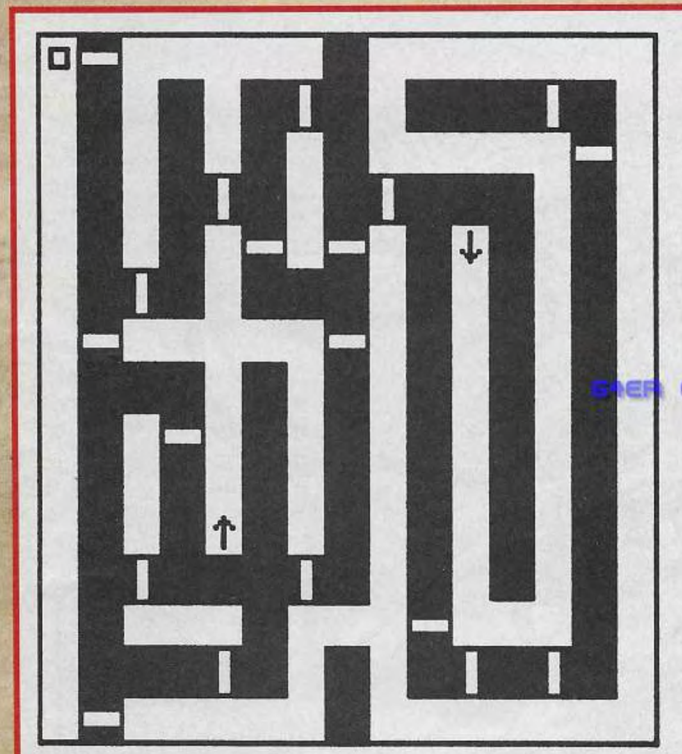
Nachdem der Schurke unsere geliebte Jungfrau entführt hat, ist hinterherlaufen zwecklos. Selbst wenn Ihr nur einen geringen Rückstand haben solltet, schafft man es nicht mehr über die Zugbrücke in die Burg des Unholds zu gelangen. Also ist kniffliges Handeln gefragt. Zuerst klettert man über die Blumenranke an der Häuserwand hoch und läßt sich anschließend in den Brunnen fallen, wobei es jedoch zur Lösung des Spiels, daß heißt, zur Befreiung der holden Maid notwendig ist, das Tagebuch mitzunehmen.Man fällt nun in eine dunkle Höhle. Dort springt man auf die erste Kugel, holt mehrfach Schwung, springt nach rechts und greift nach der Leiter. An der Stange klettert man nach rechts und läßt sich sofort wieder nach links fallen. Man landet auf einer weiteren Kugel, von der aus man nach rechts springt. Im neuen Bild klettert man in die nächsttiefere Etage, in dem man ins Loch der linken Ecke fällt. Nun läuft man auf das Trampolin ganz unten rechts, stellt sich an den linken Rand, holt Schwung und springt nach rechts. Die Blumen nimmt man am besten auch gleich mit. Jetzt geht man den ganzen Weg rückwärts und kommt wieder ins letzte Bild. Die Kugel in der Ecke links oben schubst man etwas an, sodaß sie auf das erste Brett des Fahrstuhls rollt. Danach stellt man sich auf das erste Brett, und der Weg zum Becher wird freigegeben. Nun geht man zurück in die Höhle, springt über den See und klettert aus den Brunnen heraus. Jetzt läuft man nach rechts und nimmt den Schlüssel mit. Über das Sofa springt man nach rechts und läuft bis zur Ruine, die man hochklettert. Oben springt man links aus dem Bild heraus und probiert, ob der Schlüssel in der Tür paßt. Man holt sich die Rumflasche. Der Rum wird in die Taverne getragen, aber nicht den Gästen gezeigt. Die Fasche übergibt man dem Kellner, der sie sofort austrinkt und einschläft. Auf seinen Bauch kann man prima hüpfen und auf die Plattform springen. Jetzt muß man einen patrouillierenden Soldaten durch einen Kick von der Plattform werfen. Ein Duell hilft leider nicht. Fällt ein Soldat runter, hält er sich am Kronleuchter fest. Diesen zieht es nach unten und öffnet sich im Boden ein Loch.

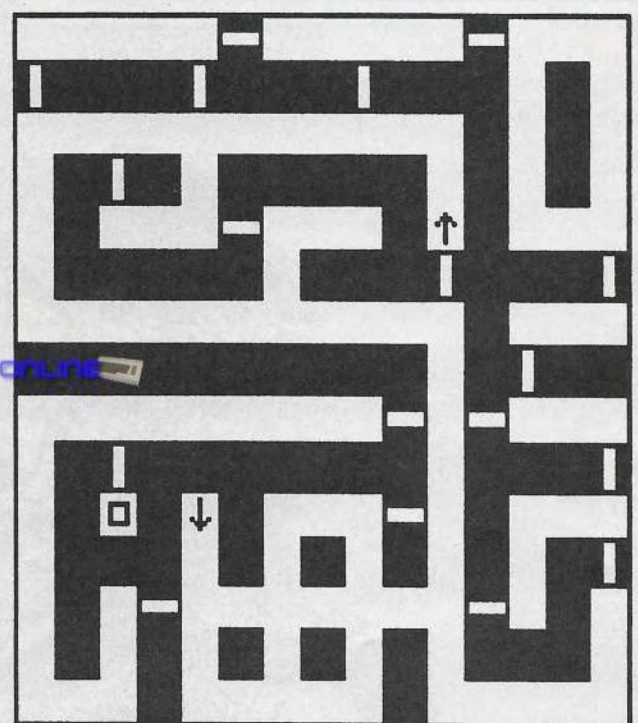
Jetzt kann man unbesorgt die Leiter hinunterklettern und den Kelch aufnehmen. Danach holt man sich das Brandeisen. Dann klettert man die Palme hoch, läßt sich links fallen. Dort das Brandeisen auf die Kohlen legen und auf den Blasebalg springen. Das Brandeisen wird dadurch erhitzt. Ist das Eisen heiß genug, wird der Stier gebrandmarkt. Das Hufeisen nimmt man mit. Nun holt man sich die beiden Kirchenglocken. Sie werden in der Ruine montiert. Läuten dann beide Glocken, öffnet sich das Grab. Jetzt holt man sich die Trompete und geht zum Palmenbild. Nun auf der linken Seite des Sprungbrettes postieren und trompeten. Der herumlaufende Soldat katapuliert den Helden bis zur Stange. Jetzt nimmt man die Stiefel und klettert in das Grab und findet in der Höhle die Geldsäcke. Die Geld-säcke nicht aufnehmen - nur nachgehen, da sie den Weg in die reale Welt markieren. Irgendwann findet man ein Bild in einem Kelch. Hier sollte man Stiefel und Hufeisen mitnehmen. Dann den Geldsäcken nach bis zum See. Hier werden die Kanonenkugeln hineinrollen. Nun geht man in das vorhergehende Bild und steigt oben rechts heraus. Man kommt ins Gefängnis. Nun die Zellentüren öffnen und die Gefangenen befreien. Doch Vorsicht bei Schußwaffengebrauch! Hat man alle Gefangenen befreit, klettert man über die durch sie gebildete Treppe in das nächste Bild. Das Bild dann auch gleich wieder verlassen und hinauf zur holden Jungfrau. Reicht Ihr mit ein wenig Abstand das Taschentuch. Nicht so nahe rangehn, sonst gibt es eine Tracht Prügel!

Nun springt man über die Brücke nach links und holt die Rose. Dann nochmals durch den Brunnen über den See, und man gelangt oben rechts in das Geldsackhöhlensystem. Den Säcken wieder folgen, bis man in das Gefängnis kommt. Jetzt muß man nur noch die Geliebte mit der Rose überraschen und kann sich als Held und Retter feiern lassen.

Ultima II

Ultima - Abendteurer Sven Ekkert hat den Weg seiner Reisen im zweiten Teil der Origin Saga für die Leser kartographiert

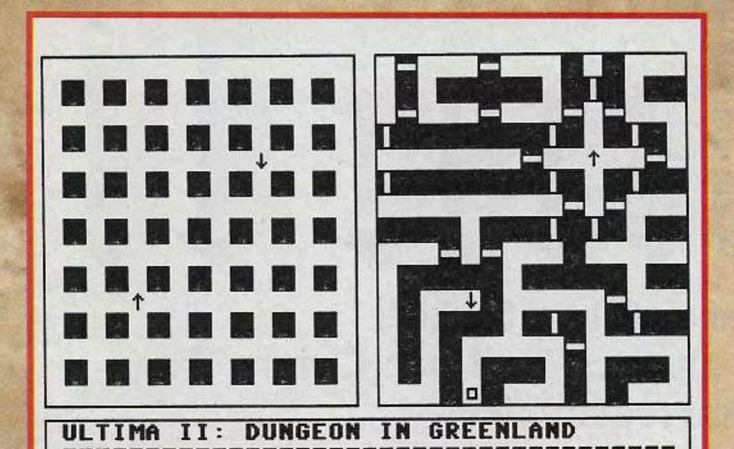


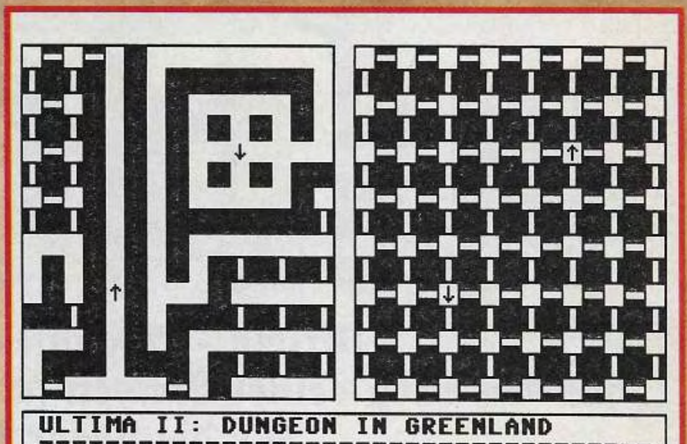


ULTIMA II: DUNGEON IN GREENLAND

LEVEL 0 + LEVEL 1 MAPPED 1992 BY TMS



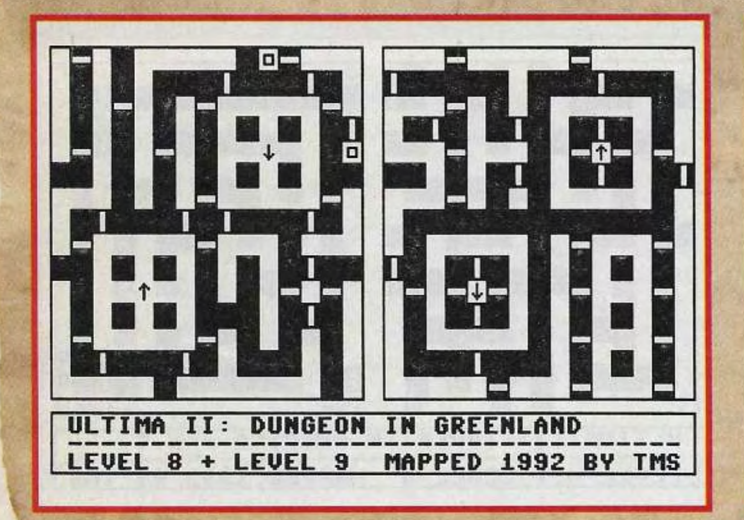


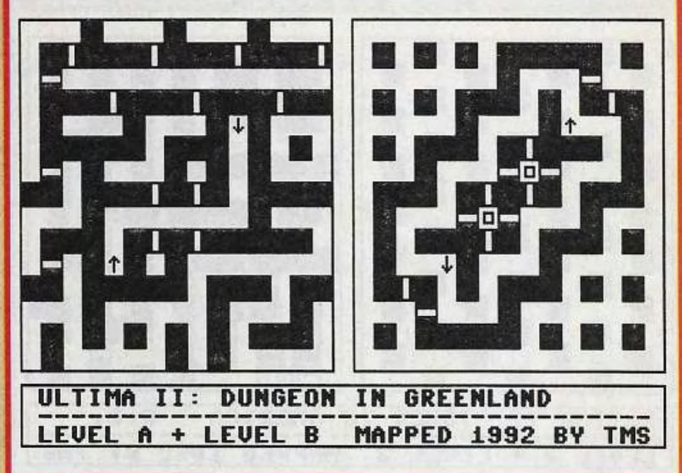


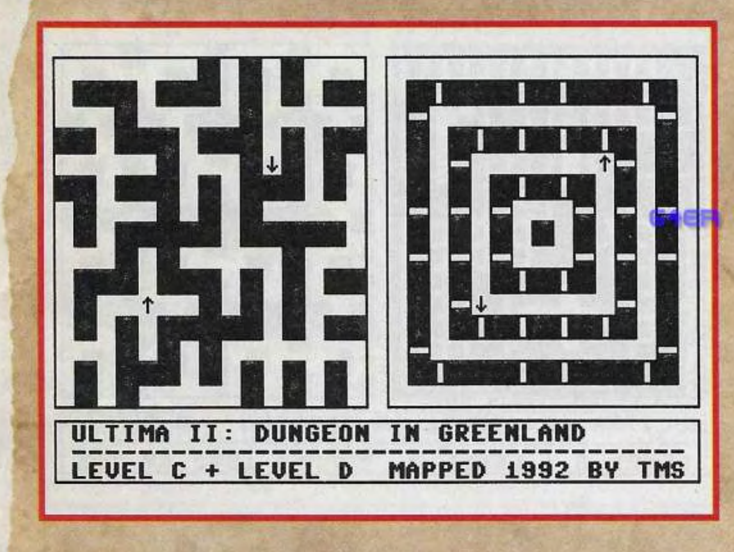
ULTIMA II: DUNGEON IN GREENLAND

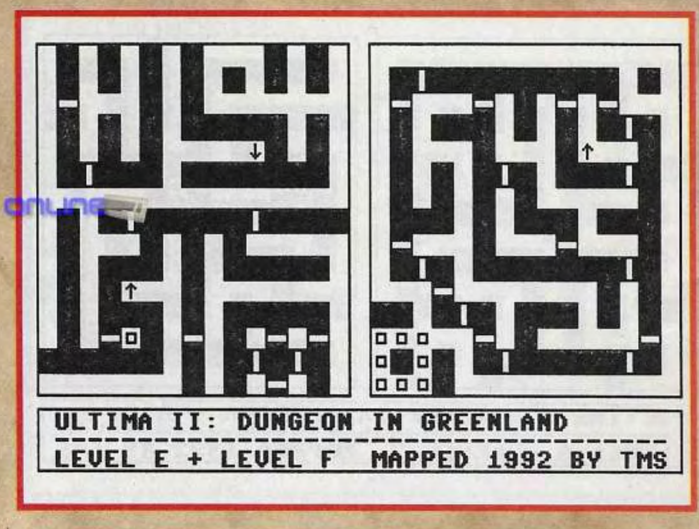
LEVEL 6 + LEVEL 7 MAPPED 1992 BY TMS

Ultima II

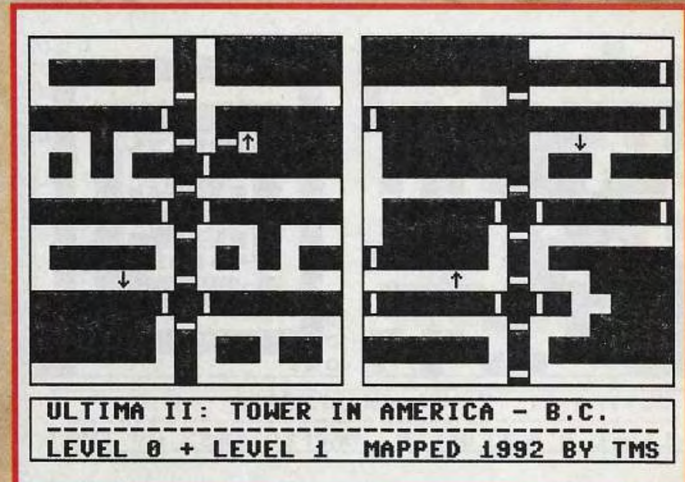

ULTIMA II: DUNGEON IN GREENLAND
LEVEL 8 + LEVEL 9 MAPPED 1992 BY TMS


ULTIMA II: DUNGEON IN GREENLAND
LEVEL A + LEVEL B MAPPED 1992 BY TMS

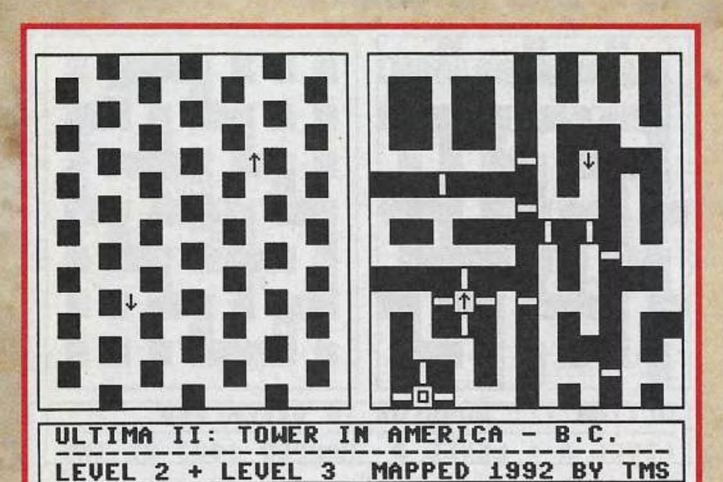

ULTIMA II: DUNGEON IN GREENLAND
LEVEL C + LEVEL D MAPPED 1992 BY TMS

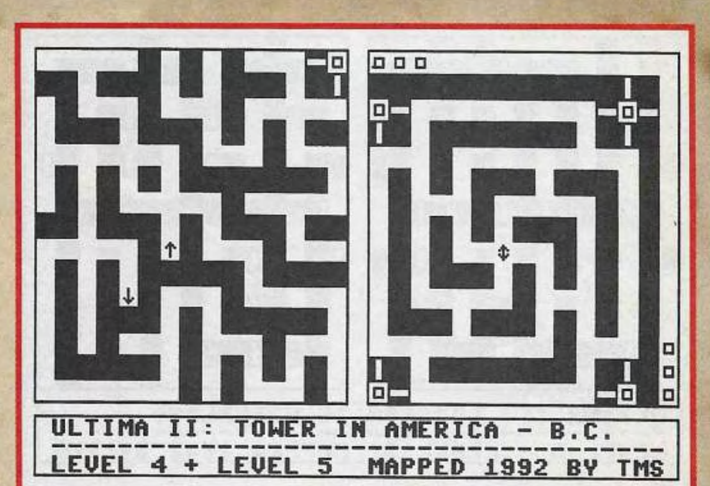

ULTIMA II: DUNGEON IN GREENLAND
LEVEL E + LEVEL F MAPPED 1992 BY TMS

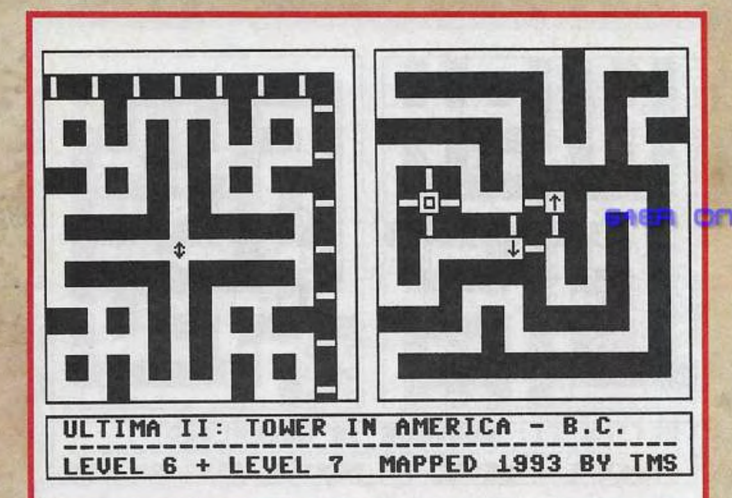


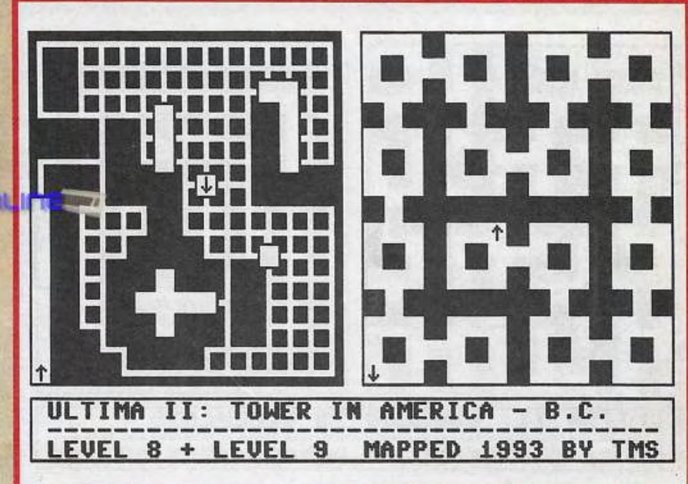

ULTIMA II: TOWER IN AMERICA - B.C.
LEVEL 0 + LEVEL 1 MAPPED 1992 BY TMS

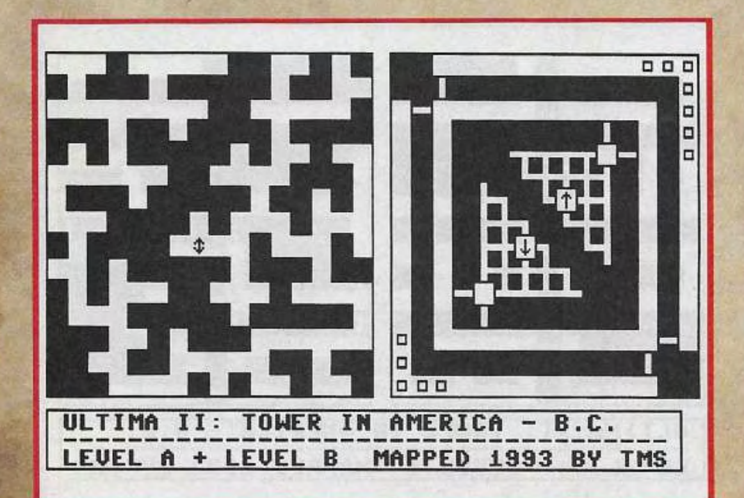
Ultima II

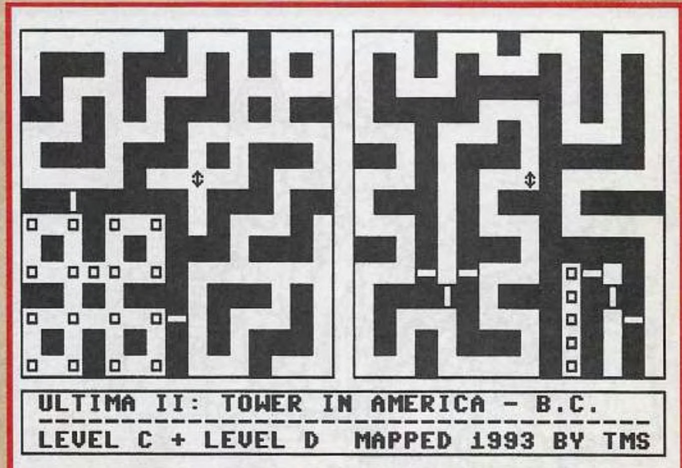

ULTIMA II: TOWER IN AMERICA - B.C.
LEVEL 2 + LEVEL 3 MAPPED 1992 BY TMS


ULTIMA II: TOWER IN AMERICA - B.C.
LEVEL 4 + LEVEL 5 MAPPED 1992 BY TMS

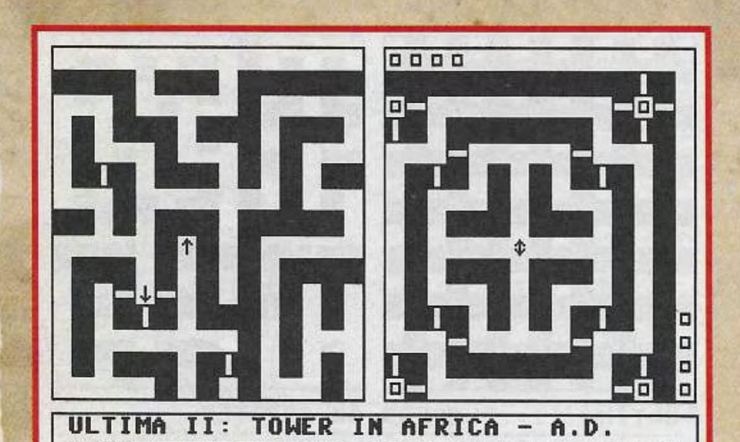

ULTIMA II: TOWER IN AMERICA - B.C.
LEVEL 6 + LEVEL 7 MAPPED 1993 BY TMS

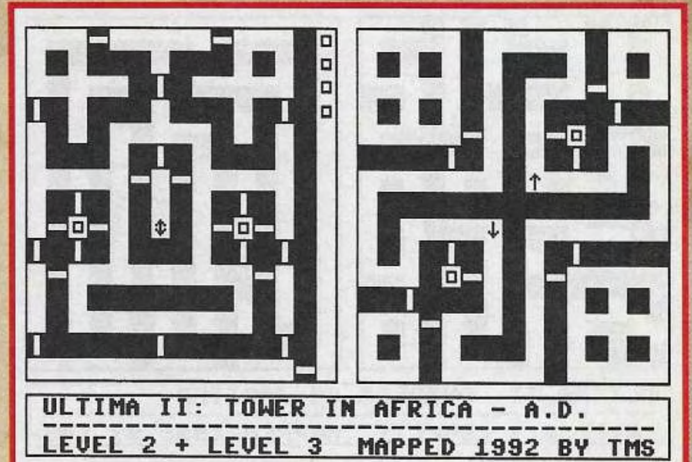

ULTIMA II: TOWER IN AMERICA - B.C.
LEVEL 8 + LEVEL 9 MAPPED 1993 BY TMS

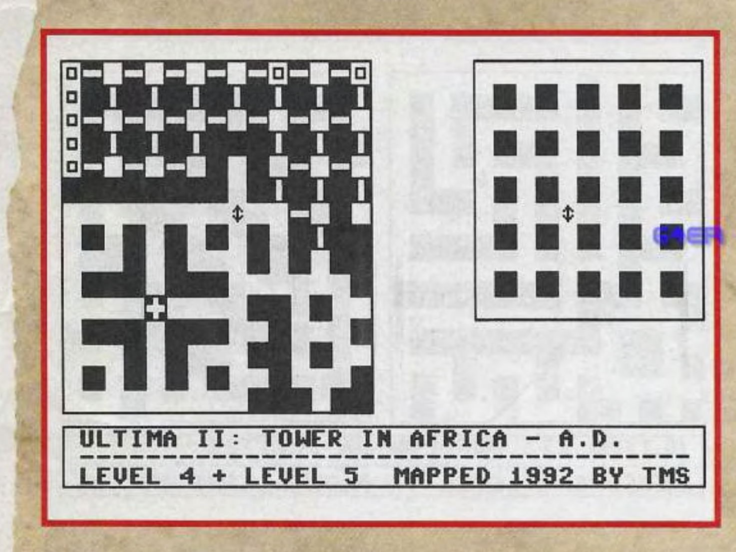

ULTIMA II: TOWER IN AMERICA - B.C.
LEVEL A + LEVEL B MAPPED 1993 BY TMS

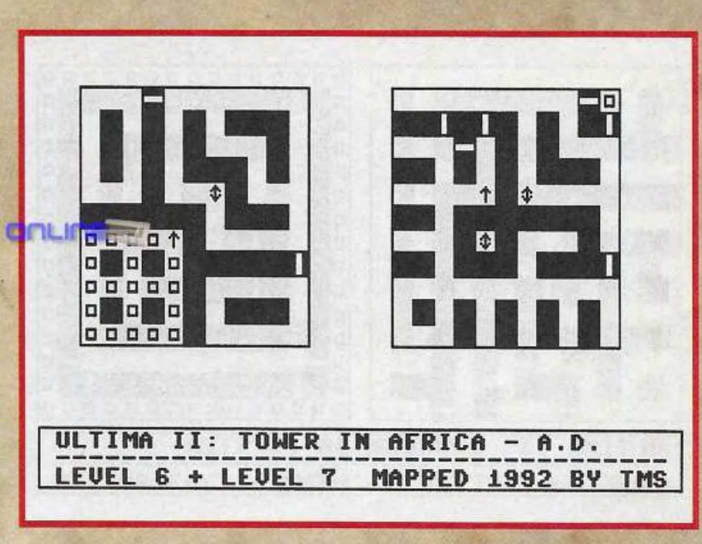

ULTIMA II: TOWER IN AMERICA - B.C.
LEVEL C + LEVEL D MAPPED 1993 BY TMS

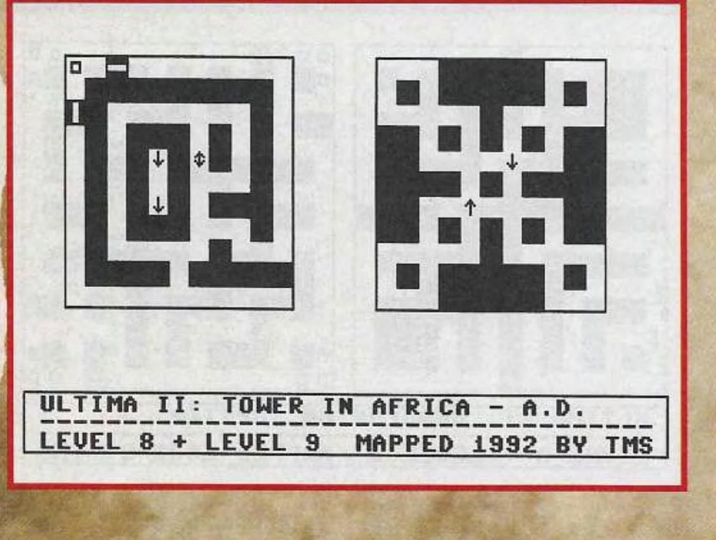
Ultima II

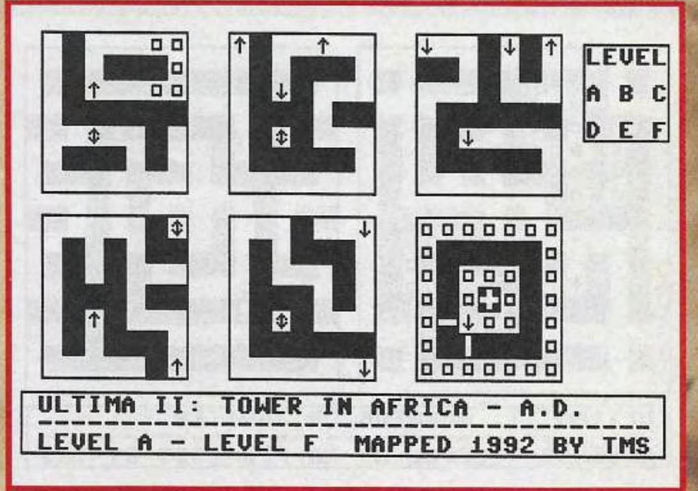

ULTIMA II: TOWER IN AFRICA - A.D.
LEVEL 0 + LEVEL 1 MAPPED 1992 BY TMS


ULTIMA II: TOWER IN AFRICA - A.D.
LEVEL 2 + LEVEL 3 MAPPED 1992 BY TMS

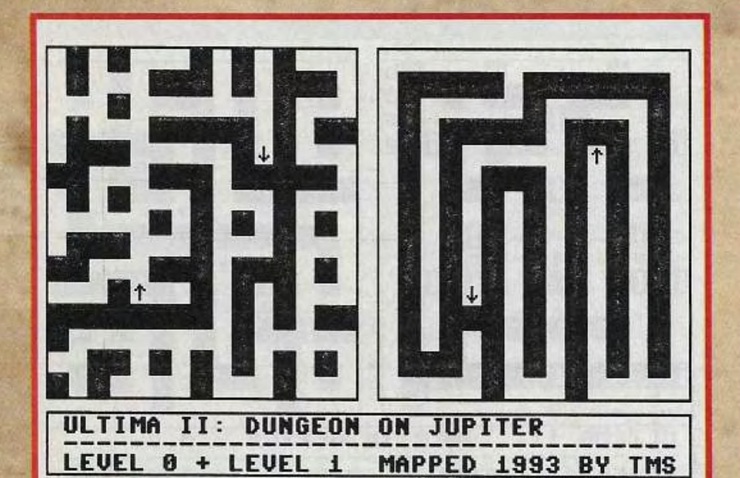

ULTIMA II: TOWER IN AFRICA - A.D.
LEVEL 4 + LEVEL 5 MAPPED 1992 BY TMS

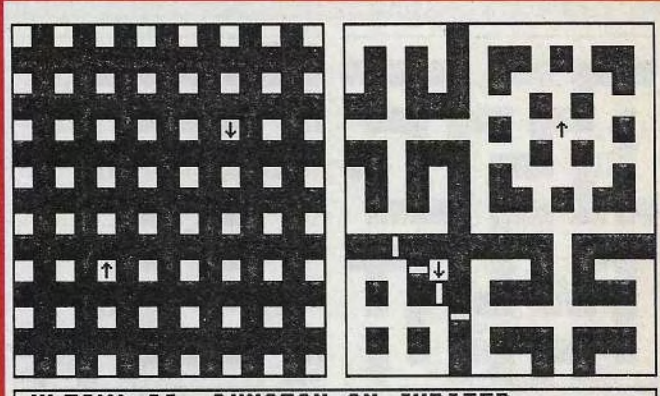

ULTIMA II: TOWER IN AFRICA - A.D.
LEVEL 6 + LEVEL 7 MAPPED 1992 BY TMS

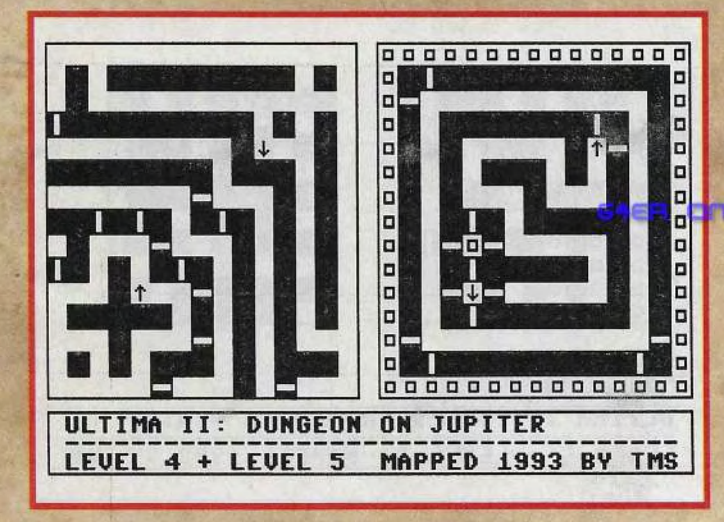

ULTIMA II: TOWER IN AFRICA - A.D.
LEVEL 8 + LEVEL 9 MAPPED 1992 BY TMS

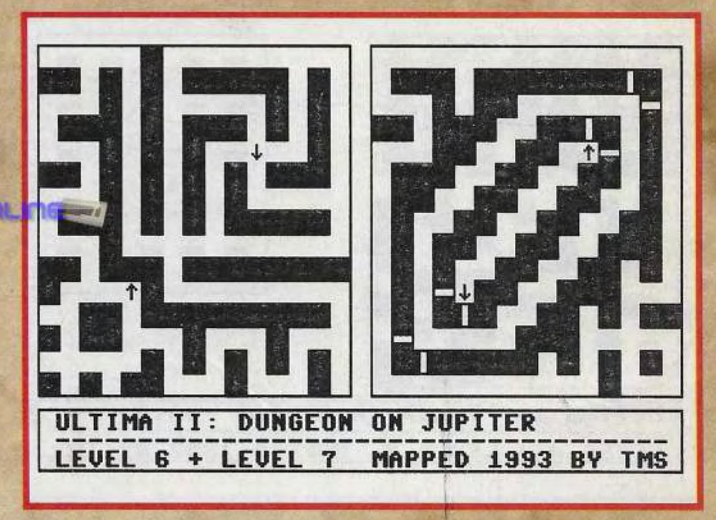

LEVEL
A B C
D E F
ULTIMA II: TOWER IN AFRICA - A.D.
LEVEL A - LEVEL F MAPPED 1992 BY TMS

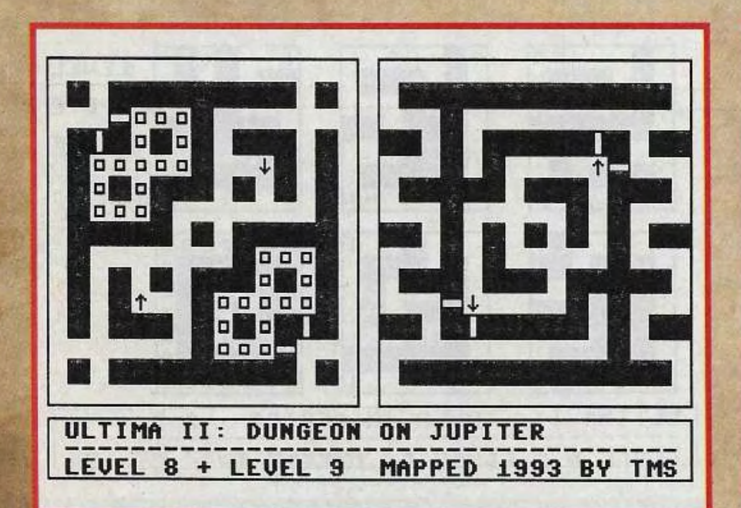
Ultima II

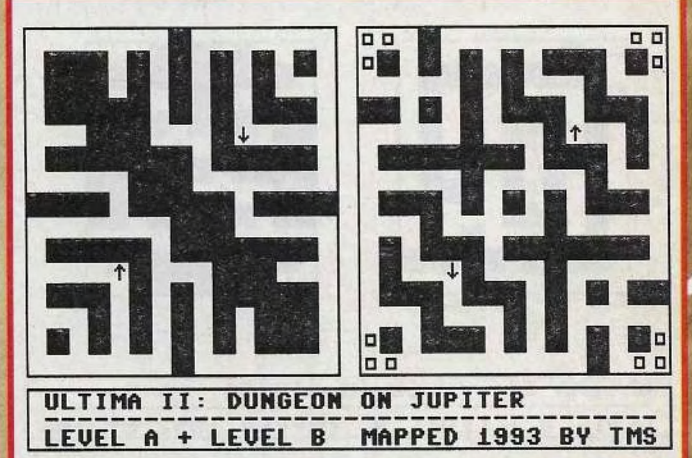

ULTIMA II: DUNGEON ON JUPITER
LEVEL 0 + LEVEL 1 MAPPED 1993 BY TMS


ULTIMA II: DUNGEON ON JUPITER
LEVEL 2 + LEVEL 3 MAPPED 1993 BY TMS

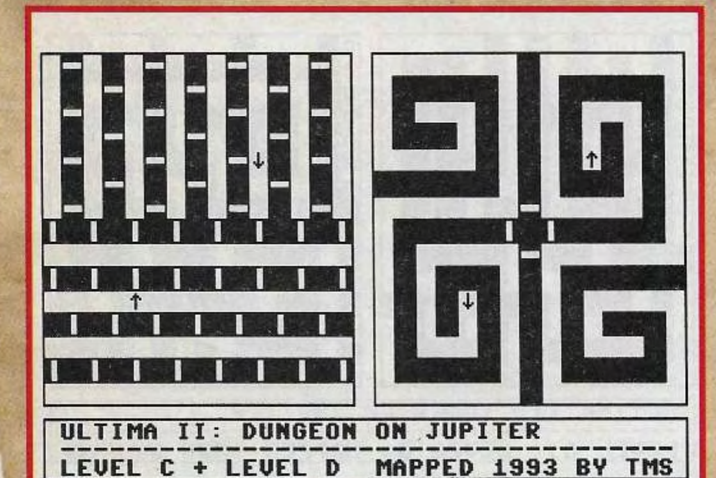

ULTIMA II: DUNGEON ON JUPITER
LEVEL 4 + LEVEL 5 MAPPED 1993 BY TMS


ULTIMA II: DUNGEON ON JUPITER
LEVEL 6 + LEVEL 7 MAPPED 1993 BY TMS

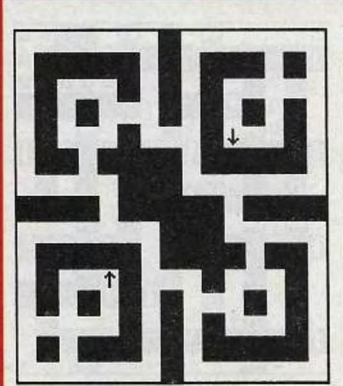

ULTIMA II: DUNGEON ON JUPITER
LEVEL 8 + LEVEL 9 MAPPED 1993 BY TMS


ULTIMA II: DUNGEON ON JUPITER
LEVEL A + LEVEL B MAPPED 1993 BY TMS

Ultima II

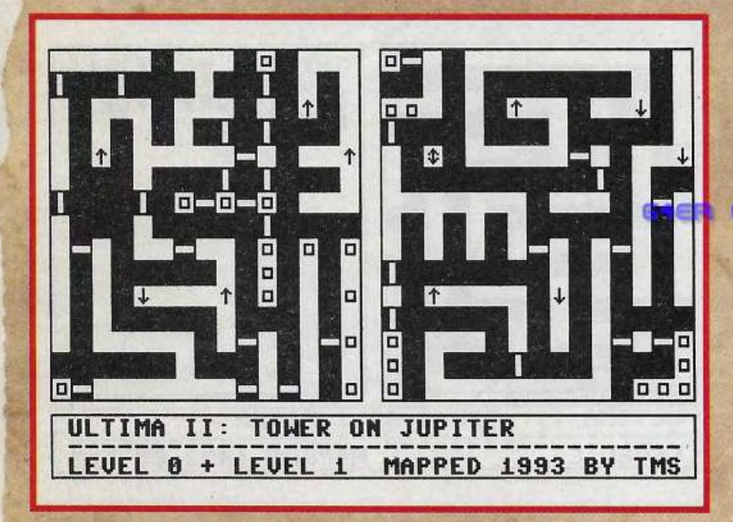


ULTIMA II: DUNGEON ON JUPITER
LEVEL C + LEVEL D MAPPED 1993 BY TMS

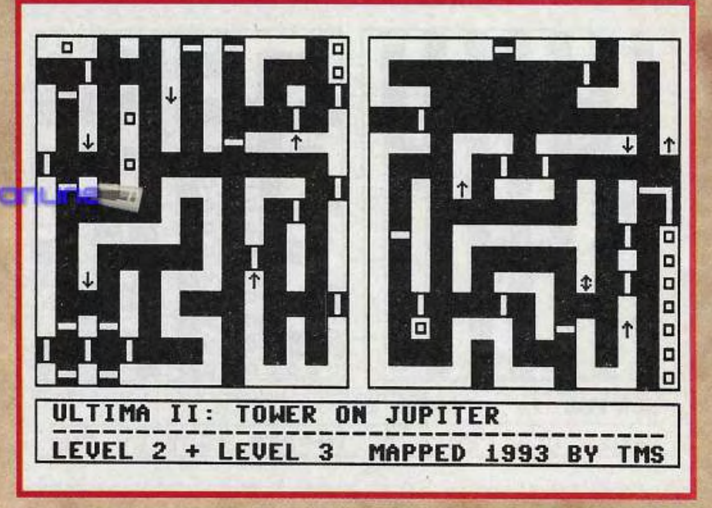


LEVEL 16 IS A COPY OF THE 15TH ONE: SEE 'DUNGEON ON MERCURY' FOR DETAILS.

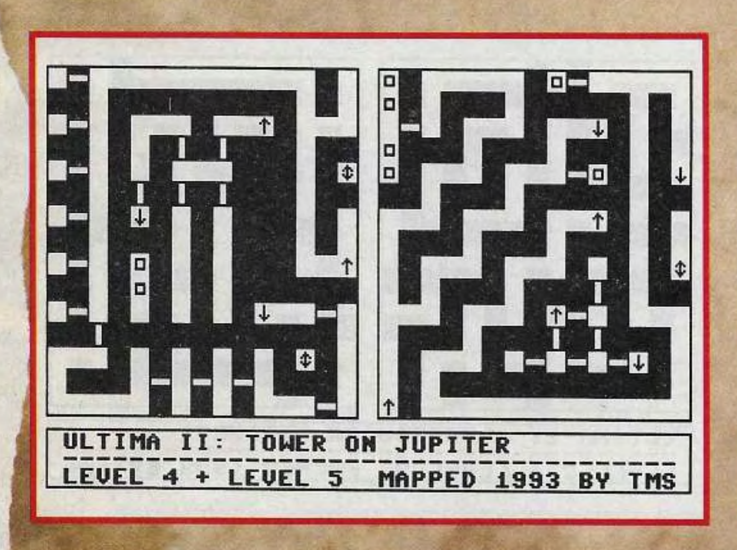
ULTIMA II: DUNGEON ON JUPITER
LEVEL E MAPPED 1993 BY TMS



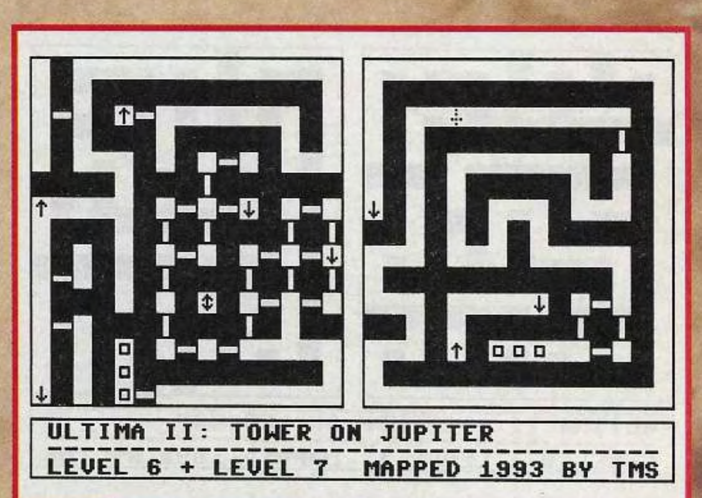
ULTIMA II: TOWER ON JUPITER
LEVEL 0 + LEVEL 1 MAPPED 1993 BY TMS



ULTIMA II: TOWER ON JUPITER
LEVEL 2 + LEVEL 3 MAPPED 1993 BY TMS

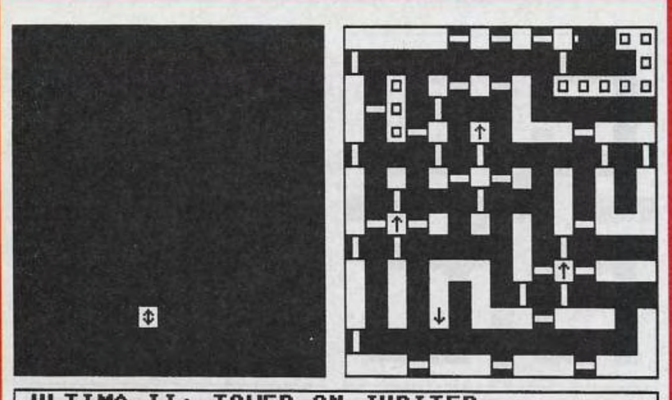


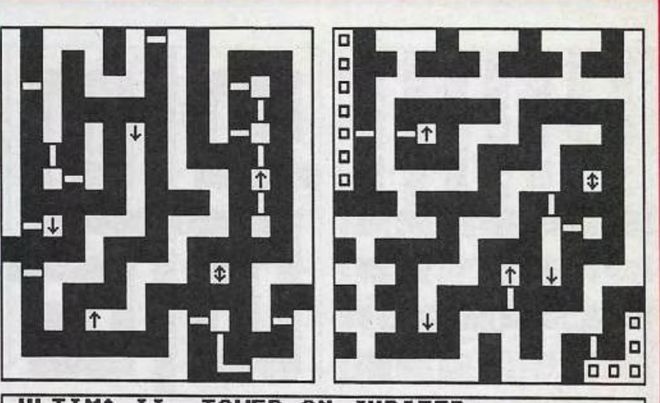
ULTIMA II: TOWER ON JUPITER
LEVEL 4 + LEVEL 5 MAPPED 1993 BY TMS

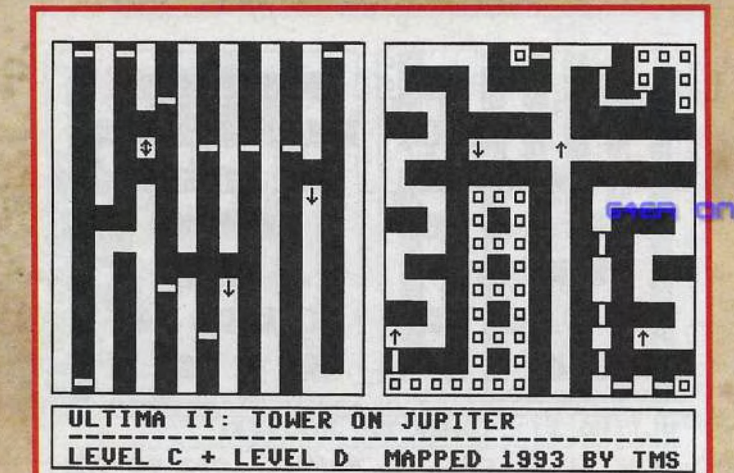


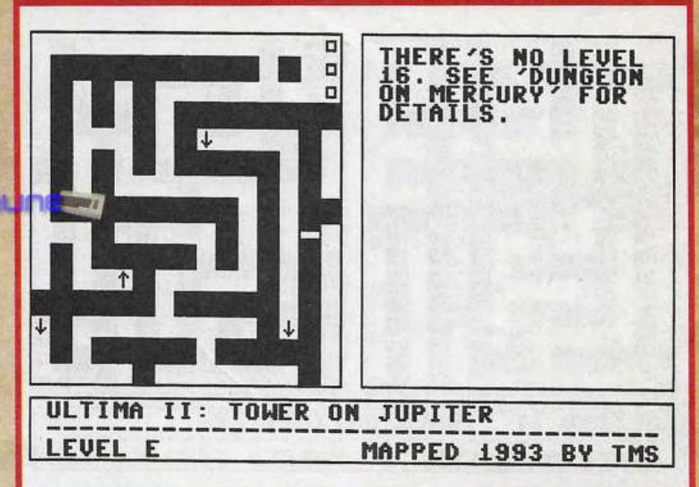
ULTIMA II: TOWER ON JUPITER
LEVEL 6 + LEVEL 7 MAPPED 1993 BY TMS

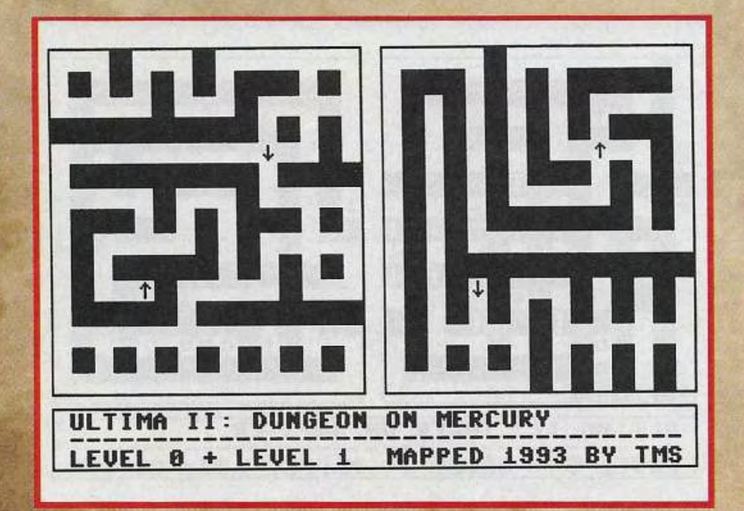
Ultima II

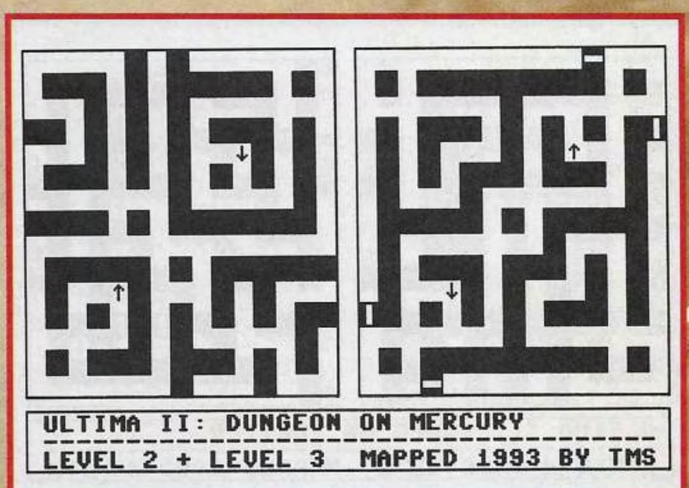

ULTIMA II: TOWER ON JUPITER
LEVEL 8 + LEVEL 9 MAPPED 1993 BY TMS


ULTIMA II: TOWER ON JUPITER
LEVEL A + LEVEL B MAPPED 1993 BY TMS

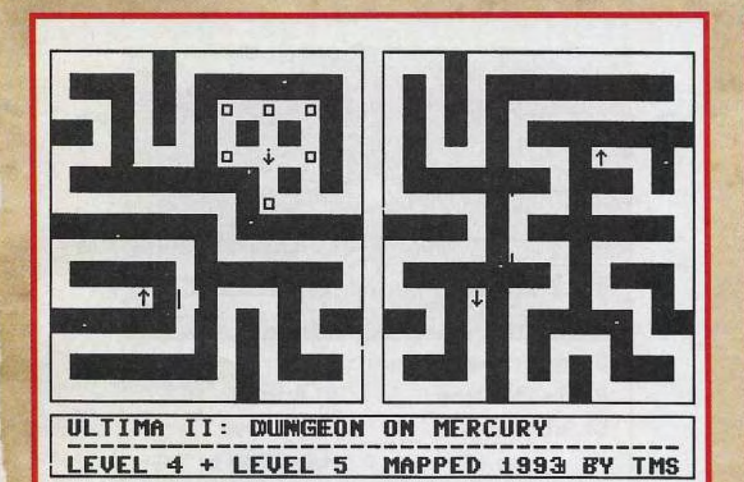

ULTIMA II: TOWER ON JUPITER
LEVEL C + LEVEL D MAPPED 1993 BY TMS

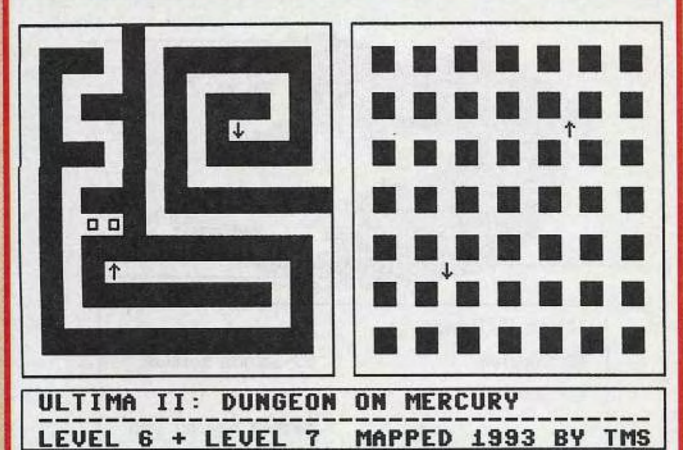

THERE'S NO LEVEL 16. SEE 'DUNGEON ON MERCURY' FOR DETAILS.
ULTIMA II: TOWER ON JUPITER
LEVEL E MAPPED 1993 BY TMS

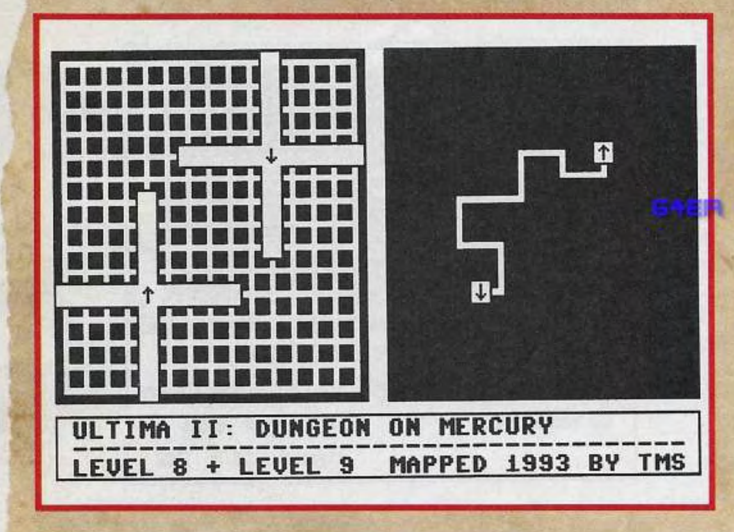

ULTIMA II: DUNGEON ON MERCURY
LEVEL 0 + LEVEL 1 MAPPED 1993 BY TMS

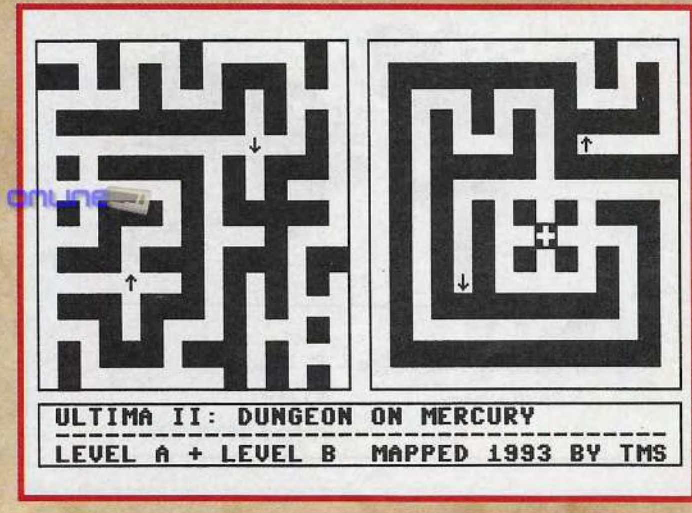

ULTIMA II: DUNGEON ON MERCURY
LEVEL 2 + LEVEL 3 MAPPED 1993 BY TMS

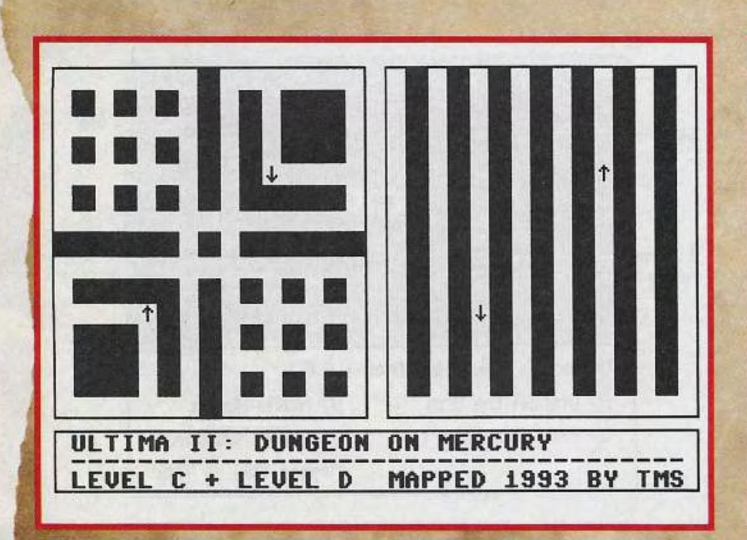
Ultima II

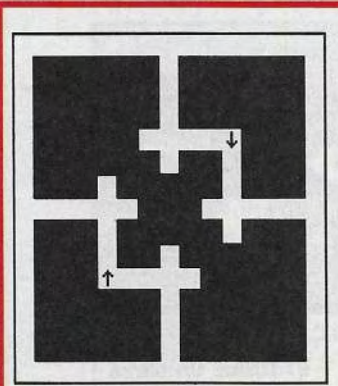








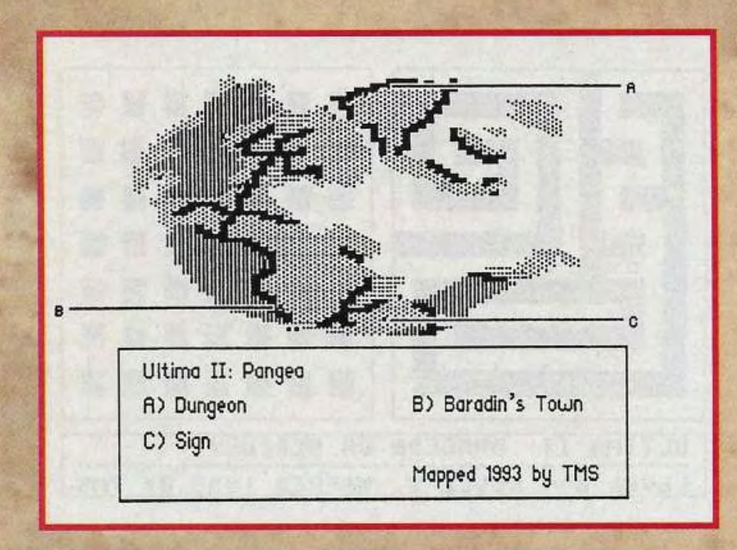




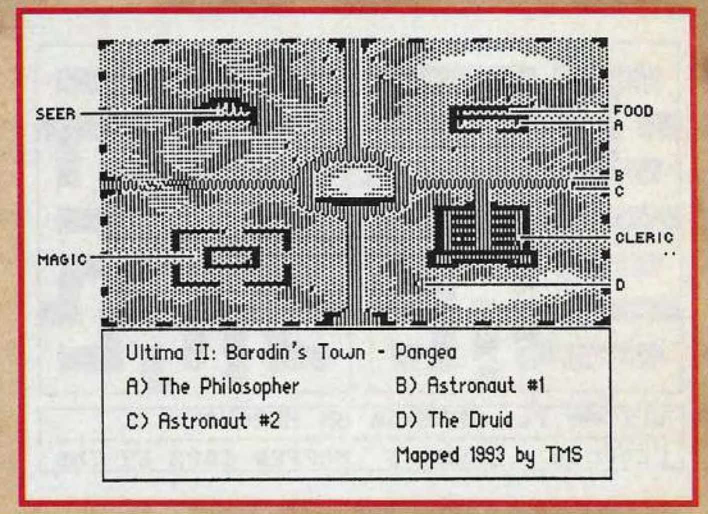
MY ULTIMA II-DISK MUST BE DAMAGED, BECAUSE WHEN I DESCEND TO THE 16TH LEVEL, THERE IS ONLY A COPY OF THE 15TH ONE! SINCE IT'S AN EXACT COPY OF THIS LEVEL, IT'S POSSIBLE TO DESCEND TO THE 17TH LEVEL! BUT ALL WHAT YOU CAN FIND IS A BIG ROOM WITH NOTHING IN IT.

ULTIMA II: DUNGEON ON MERCURY
LEVEL E MAPPED 1993 BY TMS

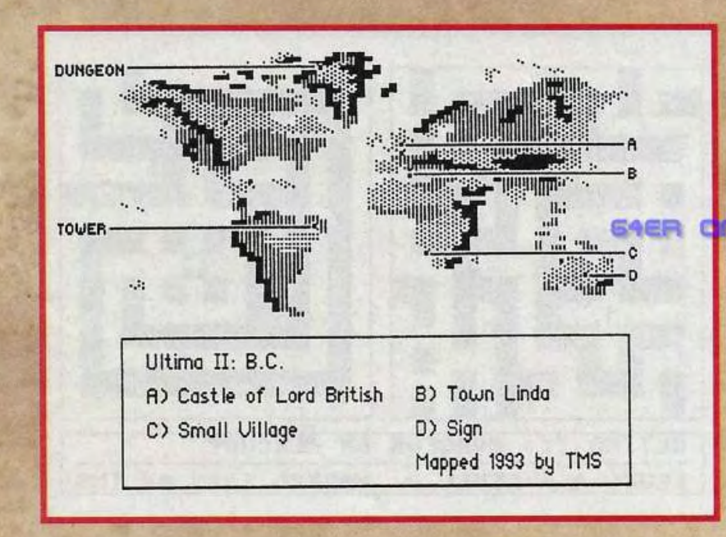
Ultima II



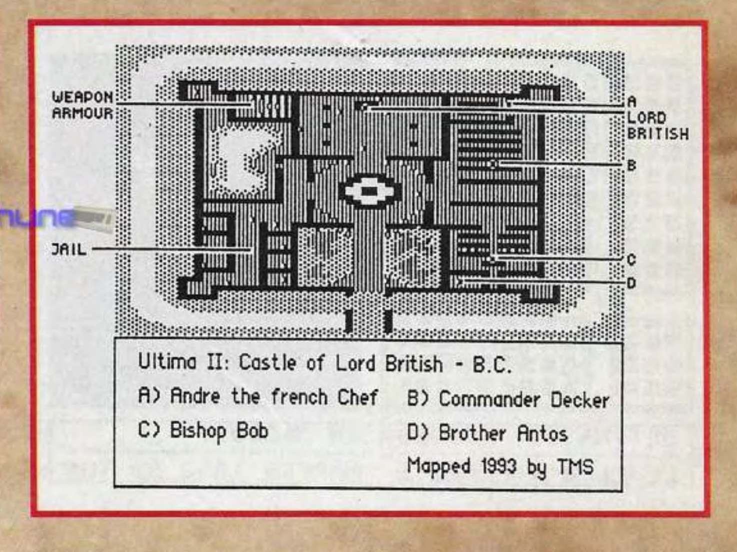
Ultima II: Pangea
A) Dungeon B) Baradin's Town
C) Sign
Mapped 1993 by TMS



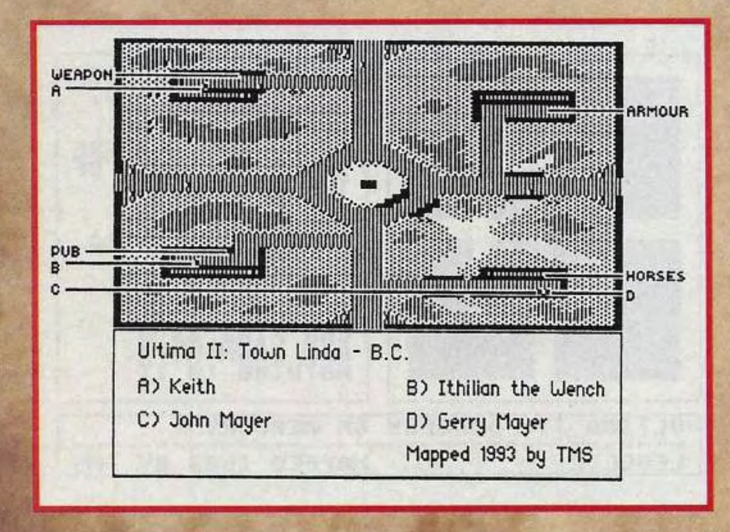
Ultima II: Baradin's Town - Pangea
A) The Philosopher B) Astronaut #1
C) Astronaut #2 D) The Druid
Mapped 1993 by TMS



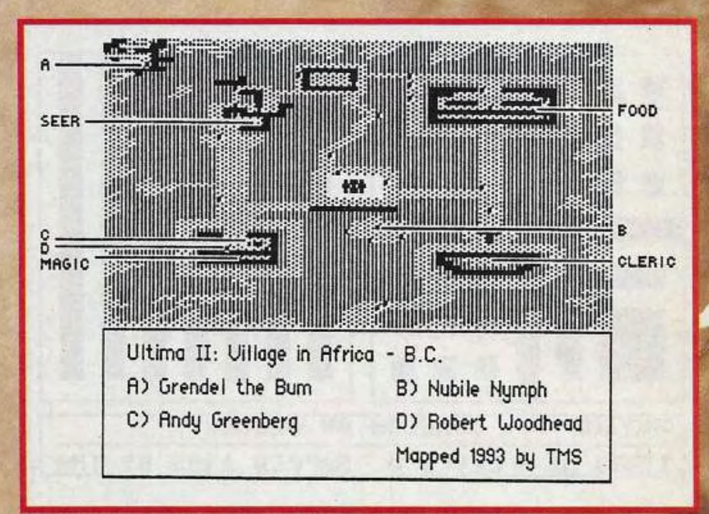
Ultima II: B.C.
A) Castle of Lord British B) Town Linda
C) Small Village D) Sign
Mapped 1993 by TMS



Ultima II: Castle of Lord British - B.C.
A) Andre the french Chef B) Commander Decker
C) Bishop Bob D) Brother Antos
Mapped 1993 by TMS

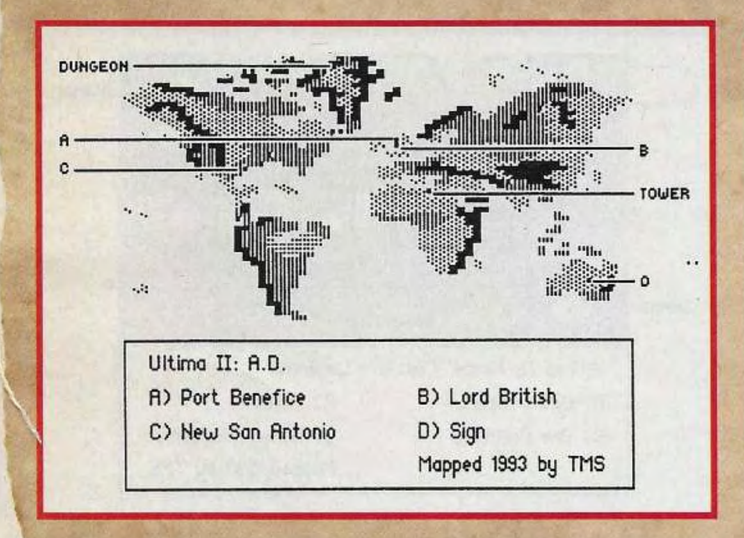


Ultima II: Town Linda - B.C.
A) Keith B) Ithilian the Wench
C) John Mayer D) Gerry Mayer
Mapped 1993 by TMS

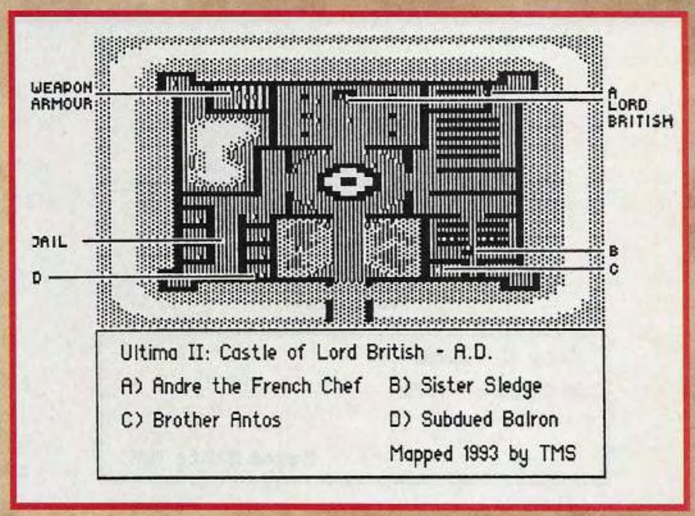


Ultima II: Village in Africa - B.C.
A) Grendel the Bum B) Nubile Nymph
C) Andy Greenberg D) Robert Woodhead
Mapped 1993 by TMS

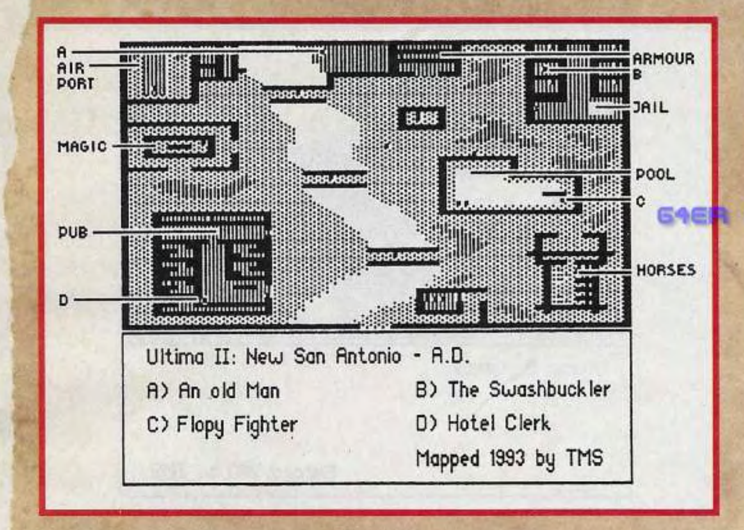
Ultima II



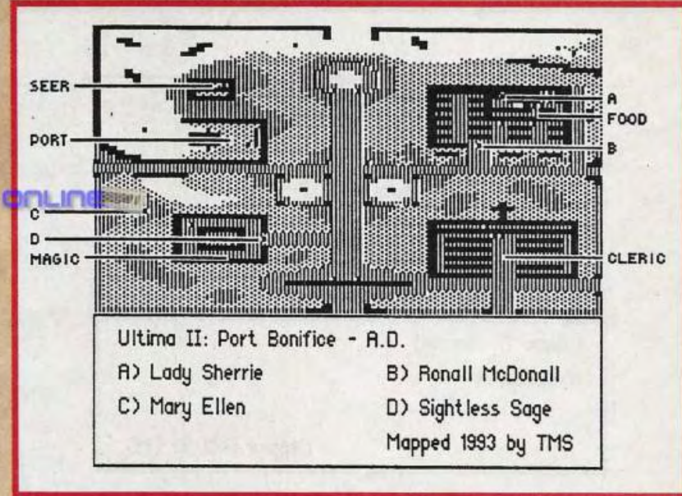
Ultima II: A.D.
A) Port Benefice B) Lord British
C) New San Antonio D) Sign
Mapped 1993 by TMS



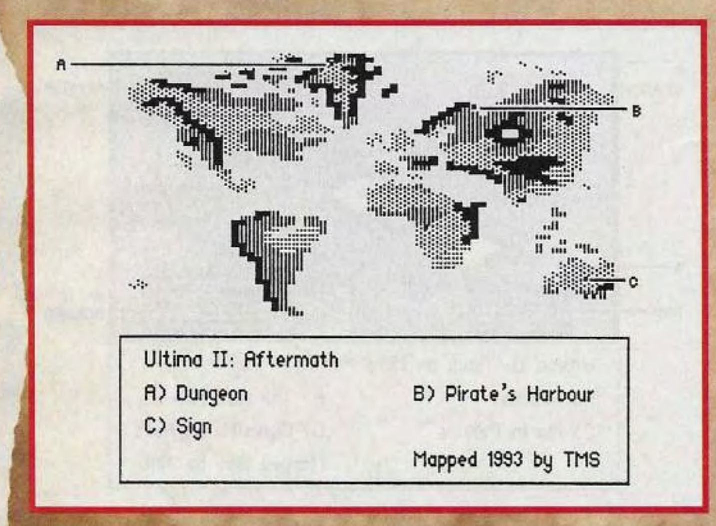
Ultima II: Castle of Lord British - A.D.
A) Andre the French Chef B) Sister Sledge
C) Brother Antos D) Subdued Balron
Mapped 1993 by TMS



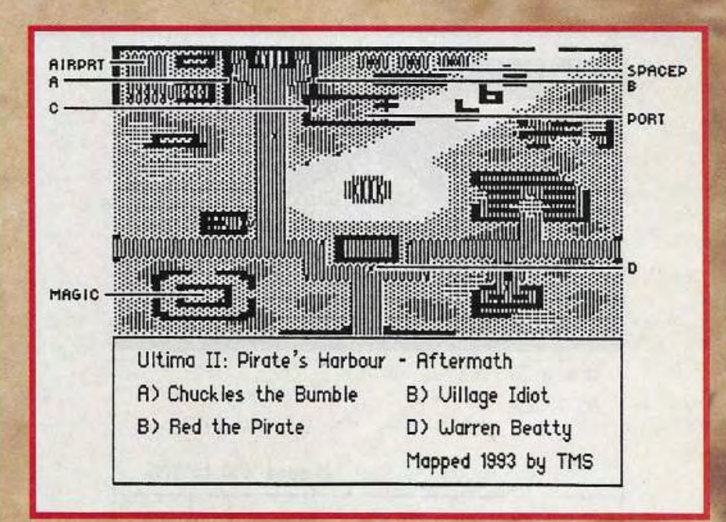
Ultima II: New San Antonio - A.D.
A) An old Man B) The Swashbuckler
C) Flopy Fighter D) Hotel Clerk
Mapped 1993 by TMS



Ultima II: Port Bonifice - A.D.
A) Lady Sherrie B) Ronall McDonall
C) Mary Ellen D) Sightless Sage
Mapped 1993 by TMS

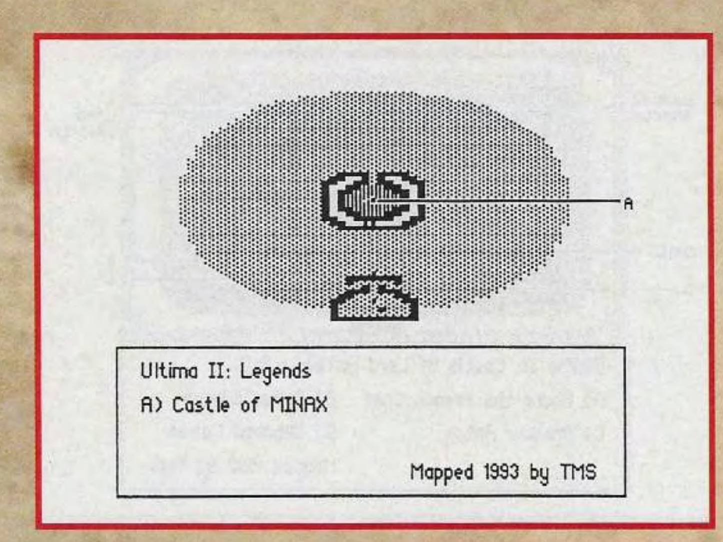


Ultima II: Aftermath
A) Dungeon B) Pirate's Harbour
C) Sign
Mapped 1993 by TMS

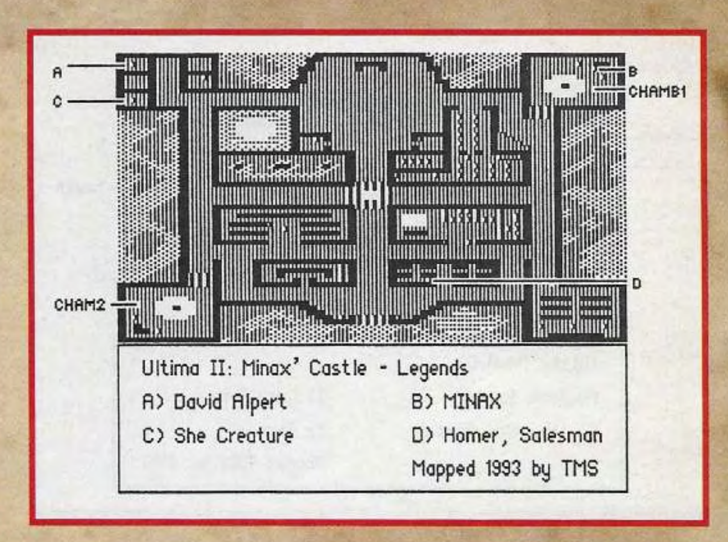


Ultima II: Pirate's Harbour - Aftermath
A) Chuckles the Bumble B) Village Idiot
B) Red the Pirate D) Warren Beatty
Mapped 1993 by TMS

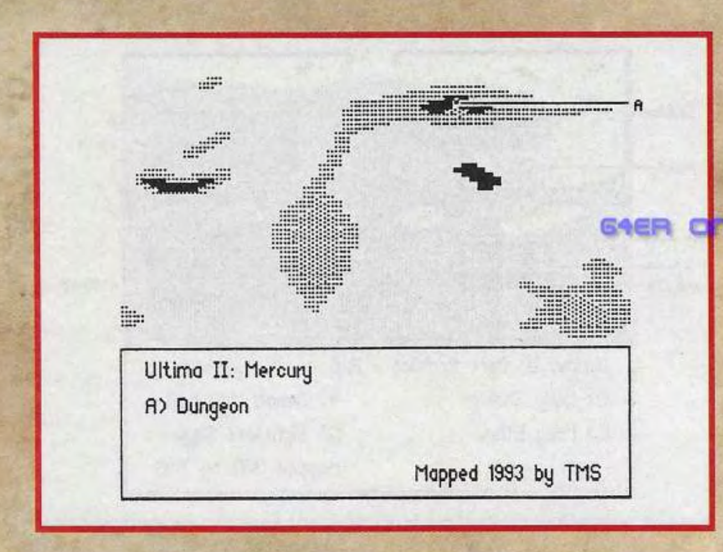
Ultima II



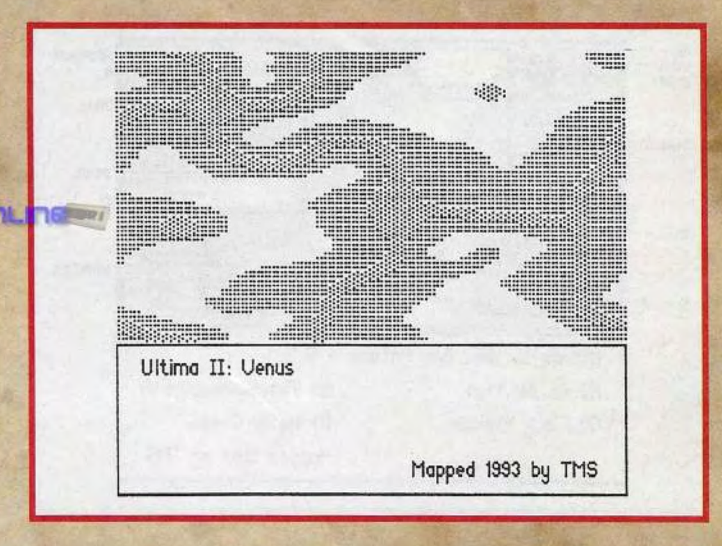
Ultima II: Legends
A) Castle of MINAX
Mapped 1993 by TMS



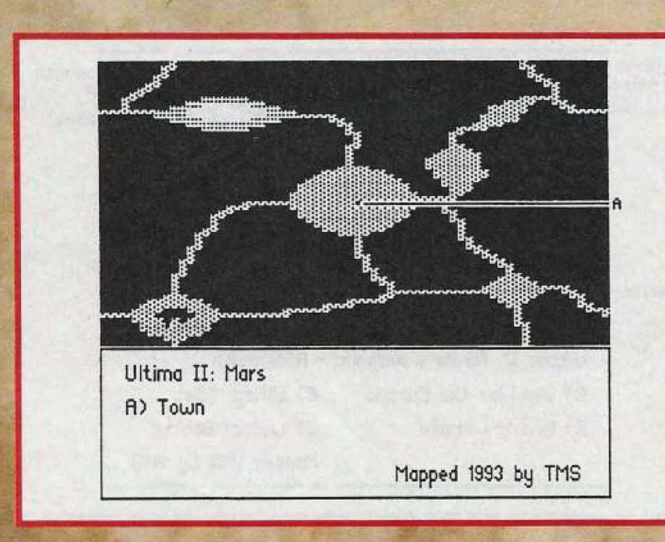
Ultima II: Minax' Castle - Legends
A) David Alpert
B) MINAX
C) She Creature
D) Homer, Salesman
Mapped 1993 by TMS



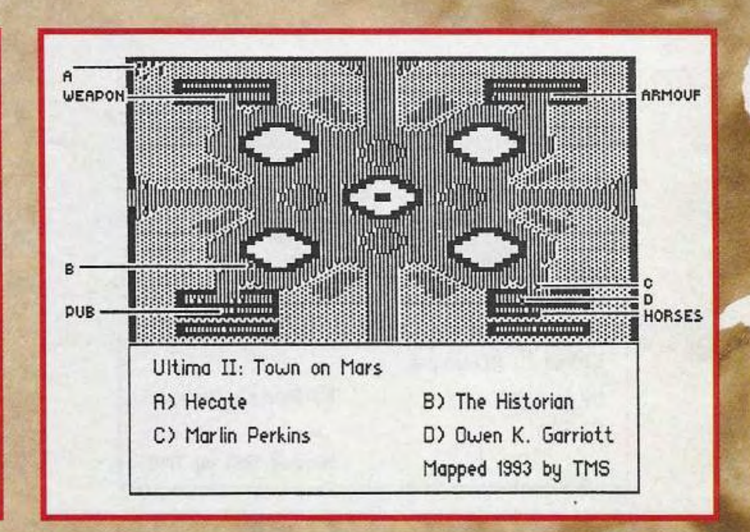
Ultima II: Mercury
A) Dungeon
Mapped 1993 by TMS



Ultima II: Venus
Mapped 1993 by TMS

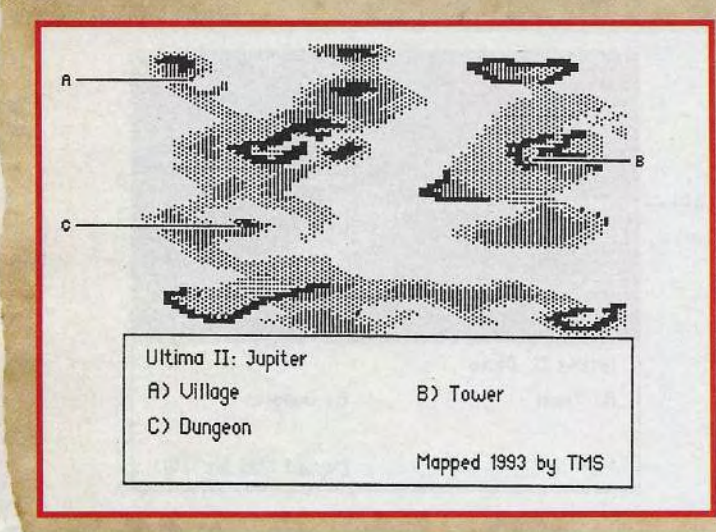


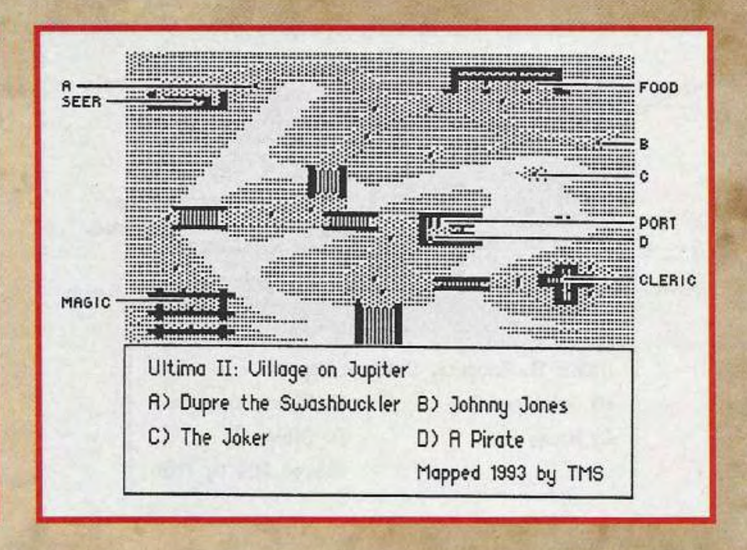
Ultima II: Mars
A) Town
Mapped 1993 by TMS

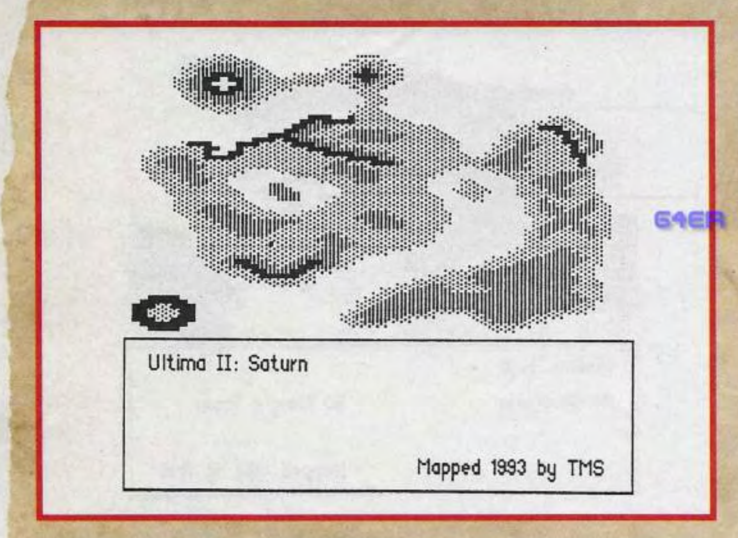


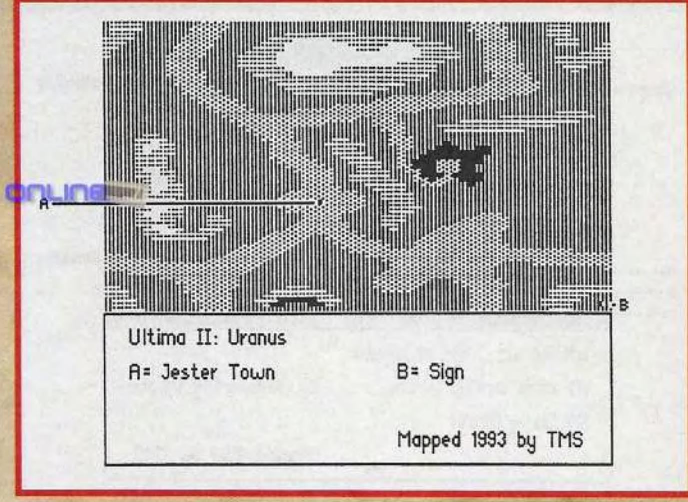
Ultima II: Town on Mars
A) Hecate
B) The Historian
C) Marlin Perkins
D) Owen K. Garriott
Mapped 1993 by TMS

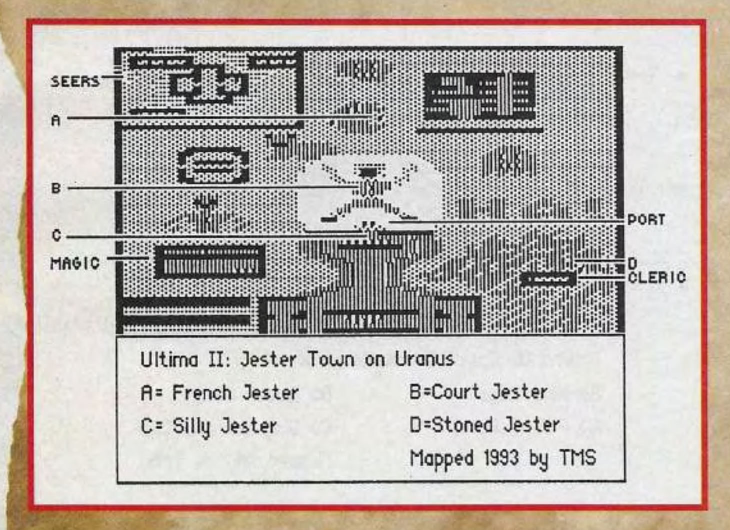
Ultima II

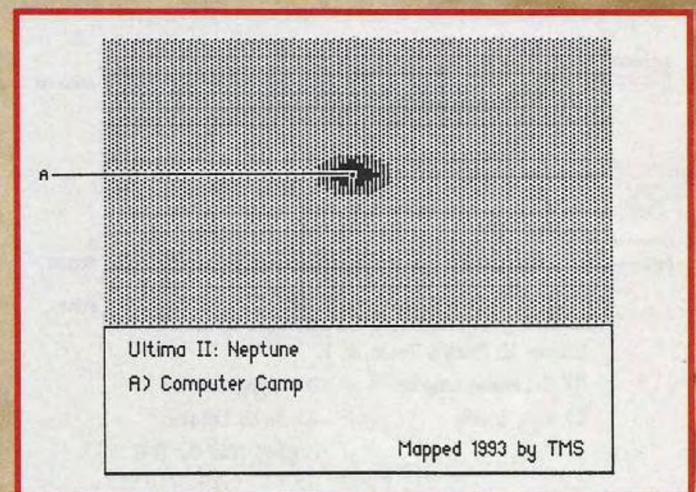

A
B
C
Ultima II: Jupiter
A) Village
B) Tower
C) Dungeon
Mapped 1993 by TMS


A
SEER
FOOD
B
C
PORT
D
CLERIC
MAGIC
Ultima II: Village on Jupiter
A) Dupre the Swashbuckler
B) Johnny Jones
C) The Joker
D) A Pirate
Mapped 1993 by TMS

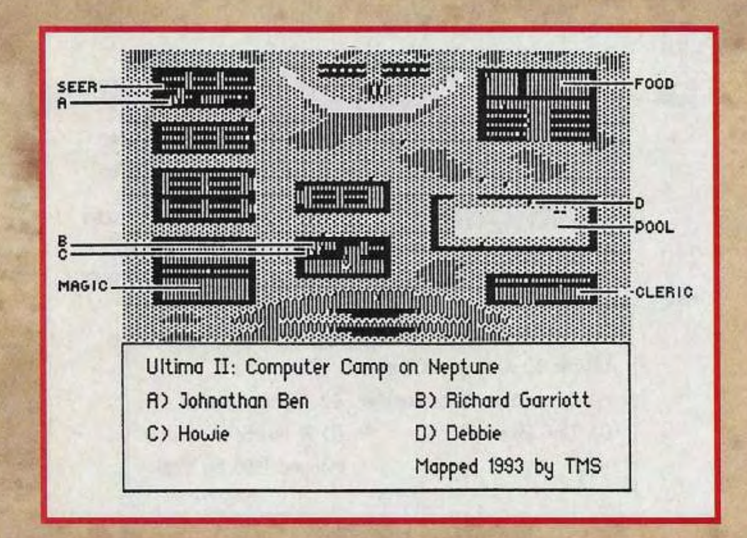

Ultima II: Saturn
Mapped 1993 by TMS


A
B
Ultima II: Uranus
A= Jester Town
B= Sign
Mapped 1993 by TMS

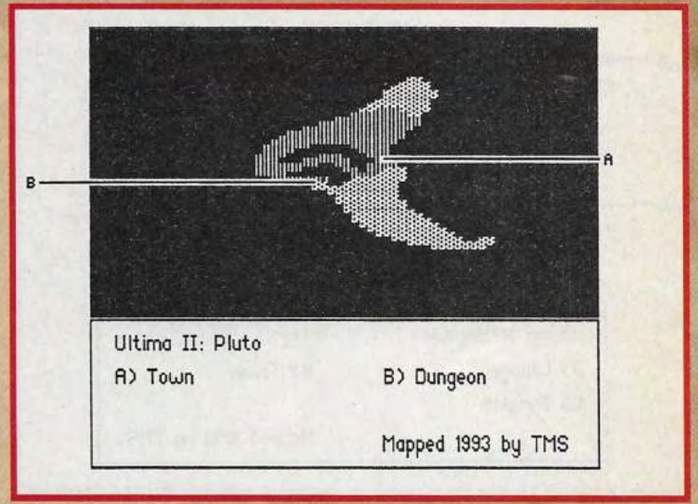

SEERS
A
B
C
MAGIC
PORT
D
CLERIC
Ultima II: Jester Town on Uranus
A= French Jester
B=Court Jester
C= Silly Jester
D=Stoned Jester
Mapped 1993 by TMS


A
Ultima II: Neptune
A) Computer Camp
Mapped 1993 by TMS

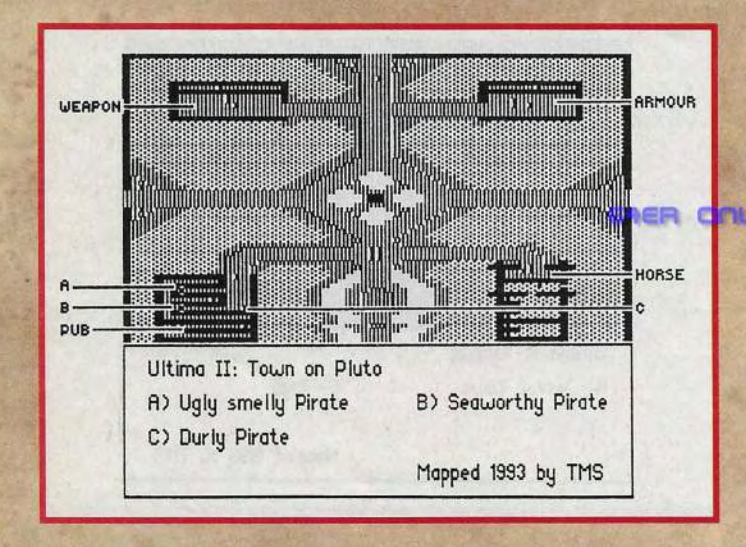
Ultima II



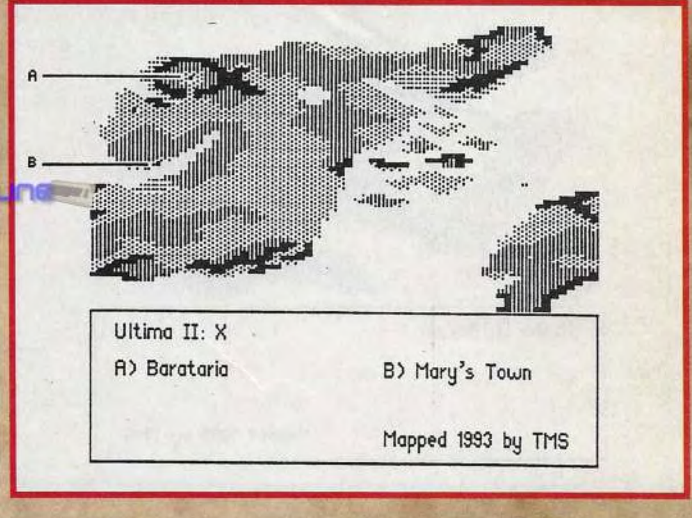
Ultima II: Computer Camp on Neptune
A) Johnathan Ben B) Richard Garriott
C) Howie D) Debbie
Mapped 1993 by TMS



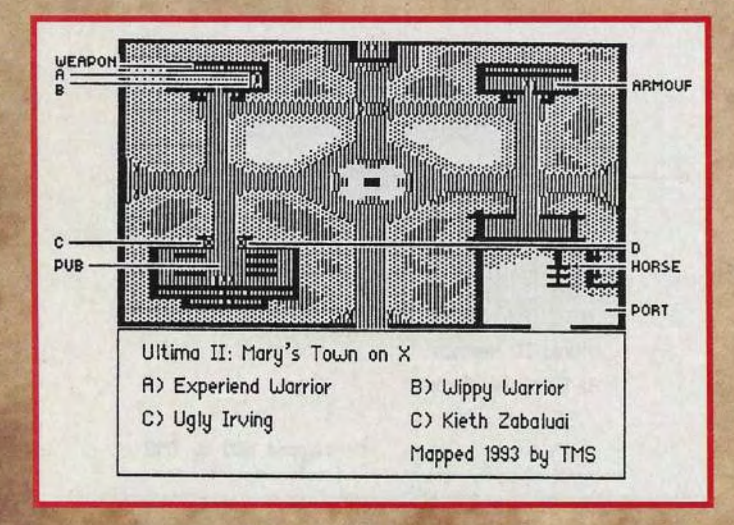
Ultima II: Pluto
A) Town B) Dungeon
Mapped 1993 by TMS



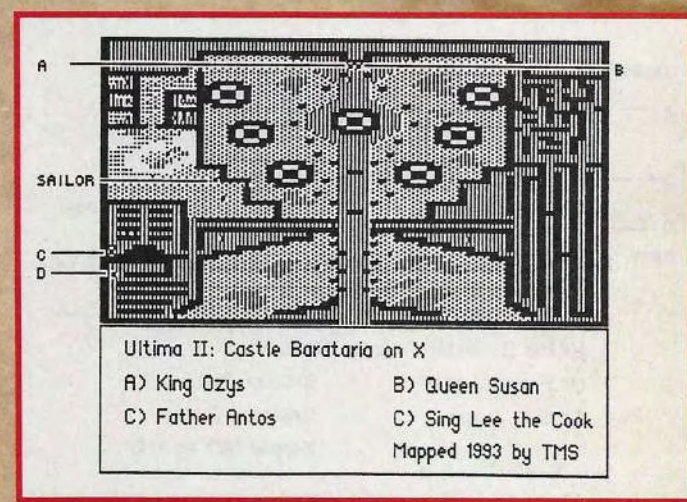
Ultima II: Town on Pluto
A) Ugly smelly Pirate B) Seaworthy Pirate
C) Durly Pirate
Mapped 1993 by TMS



Ultima II: X
A) Barataria B) Mary's Town
Mapped 1993 by TMS



Ultima II: Mary's Town on X
A) Experiend Warrior B) Wippy Warrior
C) Ugly Irving C) Kieth Zabaluai
Mapped 1993 by TMS



Ultima II: Castle Barataria on X
A) King Ozys B) Queen Susan
C) Father Antos C) Sing Lee the Cook
Mapped 1993 by TMS

